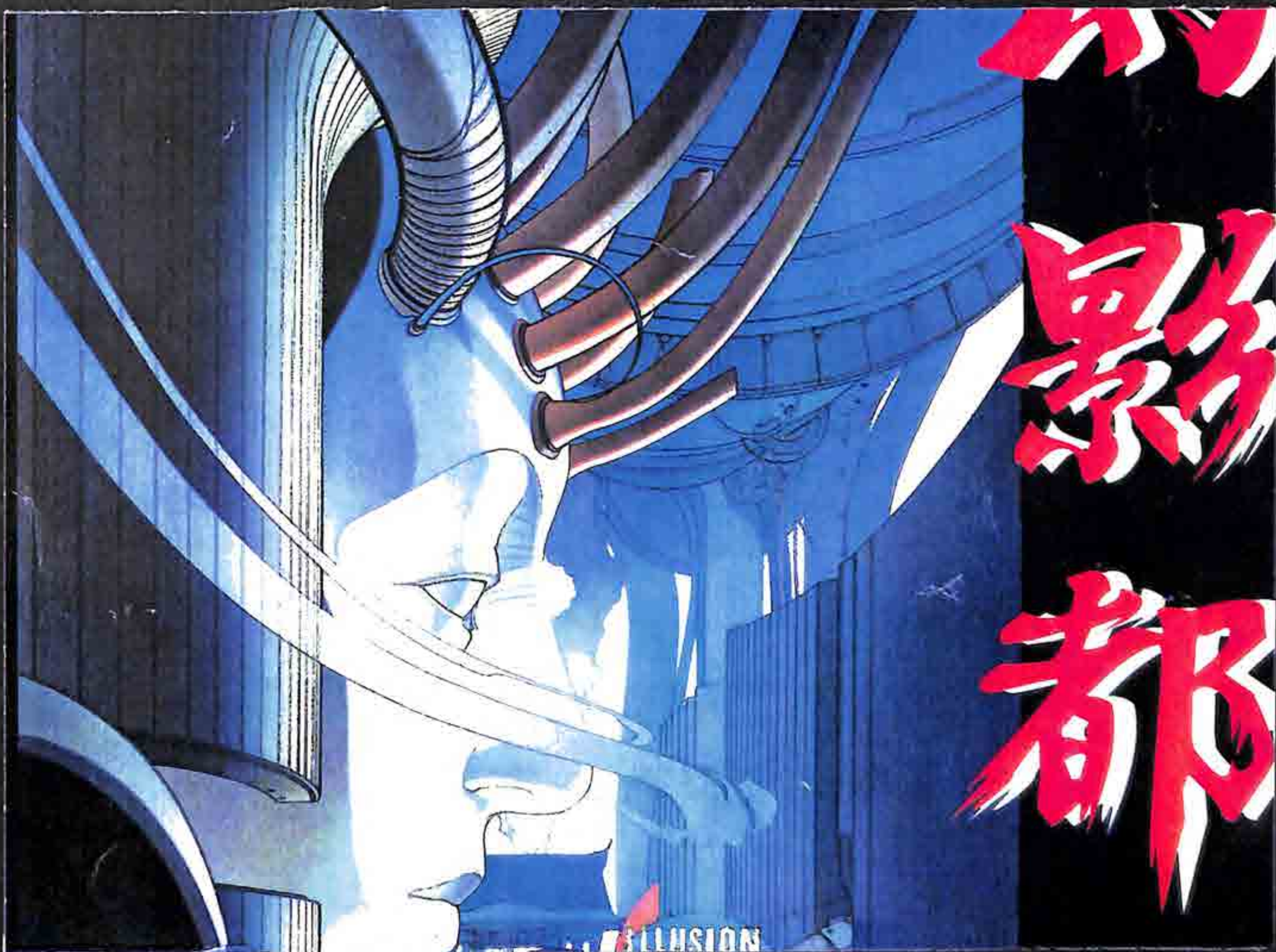
MSX-ENGINE

Nobody will ever match us!

Tweemaandelijks magazine voor de fanatieke MSX-er

2 NIEUWE MICROCABINS OP KOMST!



NUMMER 9; JANUARI/FEBRUARI/MAART 1992

INHOUD



HELPLINES:
19:00-21:00

Programmeer
Dragon-Disk
MEP
08340-25703
Ivo Wubbels

Abonnementen
MSX-Engine
Klantenservice
033-951859
Loek van Kooten

Import
03444-3269
Falco Dam

Speltips
05430-18803
Glenn Willink

BBS
05114-2147
Wiebe-Johan van der Werk
22:00-07:00

KOLOFON

MSX-Engine is een uitgave van de vereniging MSX-Engine, Zaandam/Leusden, ingeschreven bij de Kamer van Koophandel en Fabrieken te Zaandam onder V48001.
MSX-Engine verschijnt zes maal per jaar. Oude nummers van MSX-Engine zijn niet meer verkrijgbaar.

Redaktieadres

MSX-Engine
Pruimengaard 24
4051 BL Ochten
Nederland
Tel.: 03444-3269

Hoofdredakteur

Loek van Kooten

Redaktie

Falco Dam, Loek van Kooten, Dennis Lardenoye, Sander van Nunen, Bas van Ritbergen, John Rugers, Marijke Schaap, Wiebe-Johan van der Werk, Anneke Wubbels, Ivo Wubbels.

Uitgever

Loek van Kooten

Advertenties

Tel.: 033-951859

Lay-out & Zetwerk

Loek van Kooten

Illustraties

Paul van der Lee

Scanning

Schweizer, Amerongen

Druk

Copyrette Amsterdam, Compuclub Ulft

Abonnementen

Een abonnement op MSX-Engine is te verkrijgen door het desbetreffende bedrag (zie elders) op onze giro of bank over te maken. (Bij bank: vergeet niet je adres te vermelden op het overschrijvingsformulier onder het kopje "betalingskenmerk").
Voor eventuele verlenging van het lidmaatschap dien je direkt na ontvangst van het laatste nummer een nieuw bedrag over te maken. Tegen die tijd ontvang je daarover bericht.

Bank & Giro

ABN 55.81.88.389
T.n.v. Loek van Kooten
Postbank 6144001
T.n.v. MSX-Engine

Abroad: postal orders only!

Redaktioneel

MSX-ENGINE IN DE JAPANSE MSX-MAGAZINE!!!

Feest! Feest! Feest! Dit is echt onvoorstelbaar! Op 9 december ontvingen we een fax uit Japan van onze exporteur MSX-Gen en, eerlijk waar, we konden onze ogen niet geloven... op de fax stond een full-color pagina uit MSX-Magazine, het MSX-blad van ASCII met een miljoenenoplage, die helemaal aan ons, MSX-Engine, gewijd was! Een uitgebreid artikel vind je natuurlijk in dit nummer, met de originele Japanse pagina als bewijs.

MSX-Engine is nu dus ook bekend in Japan en we zijn druk bezig om diverse Nederlandse produkten op de Japanse markt te brengen. De eerste Japanners hebben al een abonnement genomen op de Dragon-Disk (sommige zelfs ook op het MSX-Engine Magazine) en we kunnen dus stellen dat onze Dragon-Disk eigenlijk nu al op de Japanse markt zit.

Tegelijkertijd zien we dit artikel in MSX-Magazine over ons als een soort erkenning van MSX-Engine door ASCII Corporation, de uitgever van MSX-Magazine en, de grondlegger van de MSX- standaard. Zo, dat voelt wel lekker.

Terug naar Europa, want daar zitten we toch eigenlijk. Er moet me even iets van het hart. Regelmatig worden we de laatste tijd gebeld door mensen die menen dat Engine-medewerkers wel flink geld zullen verdienen. Helaas. MSX-Engine wordt gerund door een aantal enthousiase MSX-ers, die daar naast onkostenvergoedingen helemaal niets voor ontvangen. Dat wil niet zeggen dat de club zelf geen winst maakt; deze gebruiken we echter om bijvoorbeeld een Engine twee keer zo dik te maken... Zo zie je maar, de winst komt uiteindelijk ten goede aan jezelf!

Als kleine tegemoetkoming -immers, wij zijn toch altijd zoooo duur!- hebben we de prijzen van de import verlaagd, zonder dat we ook maar enige extra korting daarvoor krijgen in Japan. We verwachten echter wel dat er hierdoor meer mensen zullen gaan bestellen; een liefdadigheidsinstelling zijn we namelijk niet. Onthoudt: des te meer er besteld wordt, des te goedkoper alles kan!

Loek van Kooten.

DISCSTATION final XXXII

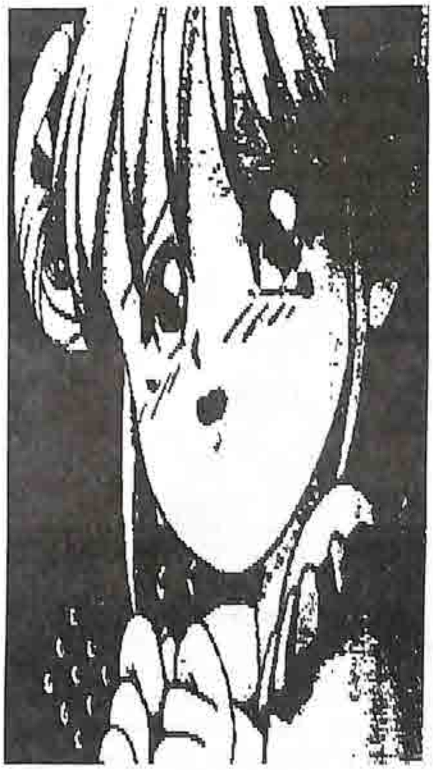
■ Loek van Kooten

Sayonara-party van Carbuncle en zijn kornuiten op laatste aflevering.

Het laatste nummer van de Discstation is uitgekomen. Geen Carbuncle meer, geen Jump Hero meer, geen puzzletjes meer... met dit nummer is een einde gekomen aan de leuke Japanse spelletjes die ons land teisterden...

Discstation 32 bestaat uit vier diskettes, een supergrote CD en dat alles kost 'slechts' Hfl. 185,=. Als dat geen koopje is! Nou ja...

Bij dit alles zit een superdeluxe full-color handleiding die ons netjes vertelt hoe bepaalde zaken op deze vier diskettes in zijn werk gaan. Maar, het eerste wat we natuurlijk doen is de CD beluisteren.



Op deze CD vinden we verschillende prachtig uitgevoerde Compile soundtracks van Aleste, de Discstation en, het kon niet missen -ook in Japan heeft de House-wave toegeslagen- drie House remixes met echte Japanse rap en kreten als 'Everybody dance now!'. Als dat geen collector's item is! De topper van deze CD is wel de G Rock Style Aleste Special, nummer 7. Als je dit nummer hoort ga je echt kompleet uit je dak. Ga moonwalken, bodypoppen, breakdancen, rappen, doe alles, behalve stilzitten! Luidsprekers aan, versterker op 10...

Het groene kristal

The Green Crystal is de naam van een Dungeons and Dragons-achtig Role Playing Gamepje wat we kunnen vinden op disk vier van deze kollektie. Grafisch best grappig en muzikaal best leuk, maar niet echt om over naar huis te schrijven. Nee, daarvoor moet je op disk een tot en met drie zijn, want daarop vinden we onder andere een paar spelletjes met een van de meest populaire MSX-helden, bekend uit Jump Hero: Oji-san, of, zoals 'ie hier genoemd wordt: Jya Boon.

Kero's Help in the Severe Cold Hell



Dat is de titel van de eerste verslaving op Discstation 32. In dit spel bevind je je als Jya Boon op kelkbladen in een moeras. Op de verschillende kelkbladen liggen diverse items die allemaal verzameld moeten worden, zonder dat je een van de eveneens in het veld aanwezige vijanden aanraakt.

"Discstation 32 is het einde. Letterlijk, en figuurlijk!"

Doe je dat wel, dan is het Geemu Obaa (Japans Engels voor Game Over). Het spel wordt steeds moeilijker gemaakt doordat er in de latere levels steeds minder kelkbladen verschijnen en het dus steeds makkelijker wordt om ergens naast te springen, met alle nare gevolgen van dien.

Final Ja Boon

Zin om je kleine broertje met de post naar Kuala Lumpur te sturen? Je stieftante aan de vliering op te knopen? Je achteroom op 220 aan te sluiten? In dit spel kan het allemaal, zij het dan wat minder gewelddadig.

DISCSTATION XXXII

Hoewel, dit spel schuwt dat laatste ook niet echt. Met je grote vijand ga je samen achter het toetsen bord zitten om te kijken wie het meest bedreven de ander kan afmaken.

Je krijgt een veld voor je op het scherm met daarop twee tankjes, waarvan er één aan jou en één aan je gehate vriend toebehoort. In het veld zijn verschillende items te vinden, waaronder een Missile, een Razor-rocket en een Canon-rocket. Er zijn twee manieren om (je tegenstander neer) te schieten: ofwel met één van de hierboven beschreven items, ofwel met je gewone kogels. En met een beetje geluk heb je je medespeler binnen de kortste keren naar de andere wereld geholpen. Of hij jou natuurlijk.

Jya Boon Runner

Jya Boon mag zich in een toenemende populariteit verheugen, althans, dat zou je wel gaan denken als je Discstation 32 goed bekijkt. Dit spelletje kennen wel al van oudere nummers, maar, toegegeven, het is en blijft leuk. In het veld staan verschillende hekjes opgesteld die je kunt draaien door er tegenaan te lopen. De bedoeling is om de, eveneens in het veld aanwezige, monstertjes te doden door een hengst te geven tegen een paar van die hekken, en dan nog het liefst op zo'n manier dat één van de vijanden wordt ingesloten en langzaam stikt. Heb je alle vijanden op die manier om zeep geholpen dan ben je een held en mag je het in het volgende veld nog een keer proberen. Wat wil je nog meer. Discstation 32 biedt je amusement op en top!

The Dragons Flower Garden

Tja, imposante titel, maar zeker geen imposant spel, aangezien het gemaakt is door onze grote vrienden van Family Soft. Ja, je herinnert het je heel goed, dat zijn die lui van Dunbine, dat spel waar iedereen hier zo reikhalzend naar uitkeek, maar dat zo enorm bleek tegen te vallen. Veel tijd heb ik er niet aan verspild: het spel is waardeloos, zowel wat graphics als muziek als spelkwaliteit betreft en zelfs in het Japans zijn de grapjes zo ontzettend fláááááuw!

Jya Boons Human Life

Ja, daar is 'ie weer, onze oude bekende, in het spel waarin 'ie voor het eerst geïntroduceerd werd. Springen en grijpen, vallen en opstaan, alle elementen keren weer terug in het beroemde plateauspel dat MSX-end Nederland weken in zijn greep heeft gehouden. Wie kan er het snelst over de roltrappen en vliegende plateaus aan de top van een wolkenkrabber komen, zonder in één of ander luguber opgezette val terecht te komen? Veel hoef ik je denk



ik niet meer over dit spel te vertellen, want in de vorige Engine hebben we het uit ten treure behandelt. En voor diegenen die dat niet hebben gelezen geldt maar één remedie: kopen die Discstation, want als je dit nog niet met eigen ogen gezien hebt mag je jezelf niet volwassen noemen. Dit hoort gewoon bij je opvoeding!

Etcetera...

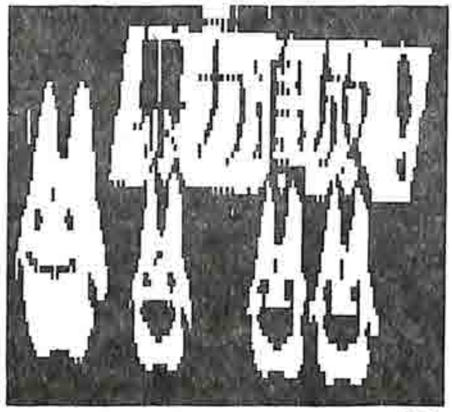
De rest kennen we ondertussen wel. De Art Gallery, met de plaatjes, animaties en grapjes, de columns van de MSX-Magazine en de Fan...

Geen Afscheid!

Maar, zoals Compile zelf schrijft in de handleiding: dit is geen definitief afscheid! Huilen is niet nodig, we moeten ons vermannen, want, we zullen elkaar opnieuw ontmoeten, voor het eerst op DS98 (wat dat dan ook moge zijn). Of, zoals Carbuncle dat zo mooi op z'n Japans zegt: 'Mata ne?', 'Tot gauw, niet?'

Oppepper

Denk nu niet dat Compile haar aktiviteiten nu gaat staken... Compile heeft al aangekondigd zich meer op spellen dan op diskmagazines te gaan storten en trouwens, we hebben nog steeds de Fan-disc, die sinds kort met de MSX-Fan wordt meegeleverd. En wie het nog niet wist, MSX-Fan is het officiële orgaan van Compile zelf. Voorlopig zijn we dus nog niet van ze af!





TESTOORDEEL

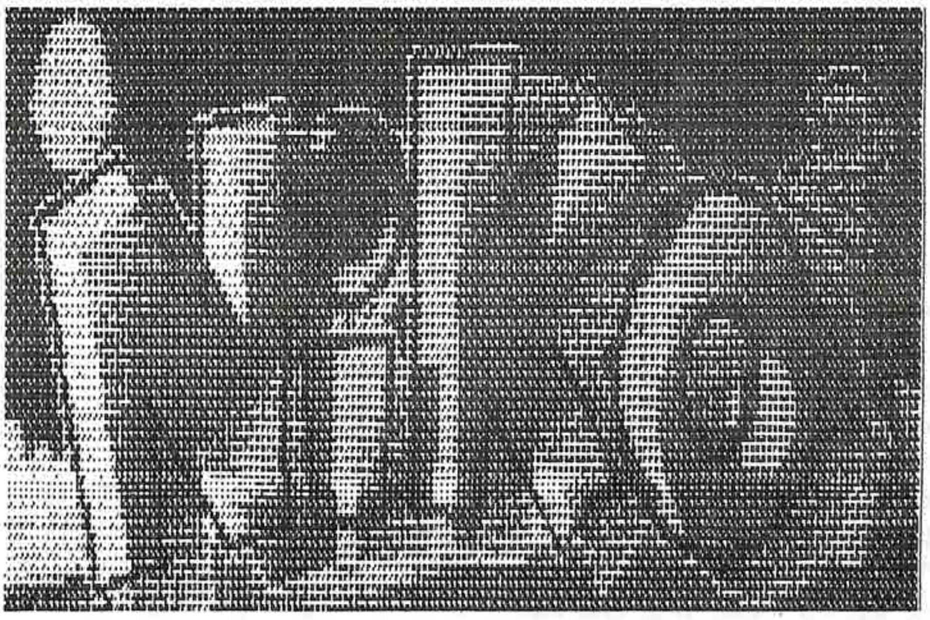
NAAM	Discstation #31
MERK	Compile
SOUNDS	8
GRAPHICS	8
SPELKW.	8
SCORE	64
MEDIUM	2x2DD
OPTIES	FM-PAC
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 179,=

NIKO NIKO

■ Dennis Geerdink

Een volwassen sprookje over grote en kleine konijntjes in een voetbalveld.

NIKO2 (Spreek uit: NIKO NIKO) is het nieuwste aktie/behendigheidsspel van Wolfteam. In dit spel spelen twee konijnen tegen elkaar. Jijzelf vertegenwoordigt een konijn, het tweede konijn wordt door de computer of door een andere speler vertegenwoordigd.



Na het logo van de makers kom je in het introscherm. Hier kun je onder andere een keuze maken tegen wie je wilt spelen en of je een vorig spel wilt hervatten. In het submenu CONFIG zit een MUSIC TEST en een SOUND TEST. Ook kun je hier het aantal levens (STOCK) instellen (maximaal 5). Nadat je een keuze gemaakt hebt, kom je in het speelscherm.

Het spel

Ieder konijn heeft een doel. Het is nu de bedoeling zoveel mogelijk kogels te pakken en deze in je eigen doel te gooien. Dit lijkt in eerste instantie gemakkelijk, maar de spelers kunnen elkaar onderling goed dwarszitten. Je kunt elkaar namelijk onderuit trappen, waardoor het slachtoffer enige tijd op de grond blijft liggen. Hierdoor kan het andere konijn ongestoord zijn kogels binnenhalen. Tevens loopt er een een of ander figuurtje rond dat telkens de kogels wegketst. De kogels komen uit een soort bal, die met grote snelheid kogels links en rechts uitspuwt. Als je met je konijn deze kogels oppakt, blijven ze aan je hangen, net zolang totdat je niet meer stuurt. De kogels gaan dan dezelfde richting op als waar jij naar toeging. Je kunt (als je de normale grootte hebt, maar daarover dadelijk meer) maximaal 4 kogels tegelijk bij je dragen. Je moet dus telkens een aantal kogels pakken, naar het doel lopen en loslaten. Als je stilstaat en er komt een kogel op je af, dan ketst deze kogel zich van jou af naar de richting waar je heenkijkt. Bovenaan het scherm staat het aantal resterende kogels dat de 'bal' afschiet. Ook is er een timer aanwezig.

Als alle kogels in de doelen zitten, of de tijd is op, heeft het konijn met het grootste aantal punten gewonnen. Als de computer dit konijn is, gaat er één punt van de STOCK af en blijf je in hetzelfde veld. Als je gewonnen hebt, of je speelt met zijn tweeën, dan ga je naar het volgende veld. De speler die dan als eerste vijf keer een ronde-zege heeft behaald zal dan gewonnen hebben.

Over grote en kleine konijntjes

Een konijn kan twee verschillende groottes hebben. Aan het begin van een level hebben beide konijnen dezelfde grootte. Als een konijn echter op een gegeven moment achterstand oploopt op zijn tegenstander, wordt hij plotseling vier keer zo groot! Je snapt natuurlijk al wel dat je dan veel meer kogels tegelijk mee kunt nemen (maximaal 16). Op deze wijze zul je dus sneller punten behalen dan je tegenstander, zodat op een gegeven moment de scores weer bij elkaar liggen. Op dat moment zullen beide konijnen weer de normale grootte hebben, totdat er weer een speler achterstand oploopt, die dan weer groeit enzovoort. Op deze wijze ligt dus het punten aantal steeds dicht bij elkaar en komt het echt op de laatste kogels aan.



NIKO NIKO

De allerlaatste kogel levert veel punten op, dus hier moet je wel om vechten. Er is echter ook een nadeel als je een groot konijn bent, je kunt namelijk sneller onderuit getrapt worden dan het kleine konijn.

De items

Tijdens het spel kun je met de eerste vuurknop je tegenstander onderuit trappen. Met de tweede knop kun je een muurtje plaatsen. (Als je een groot konijn bent, of je speelt met zijn tweeën, kun je twee muren tegelijk plaatsen). Een kogel kan niet door de muur, dus als je bijvoorbeeld een muur voor het kogel van je tegenstander plaatst, dan kunnen er geen kogels meer in zijn doel. De tovenaar, die voortdurend in het scherm loopt en de ballen wegketst, snort op de muur af en haalt hem weg. Af en toe verschijnt er op die plaats een wortel, die een item in zich draagt. Dit item kan degene die hem pakt zowel ten goede als ten kwade komen. De volgende items kunnen onder andere verschijnen.

Speed down: het konijn dat de wortel pakt zal gedurende een bepaalde tijd langzamer bewegen

Hold: het konijn dat de wortel pakt blijft een tijdje stilstaan.

Bonus: het konijn dat de wortel pakt krijgt er enkele punten (verzamelde kogels) bij.

Exchange: de groottes van de konijnen worden omgewisseld, ongeacht de puntenstand.

On goal: De kogels die je op dat moment bij je droeg worden automatisch in de richting van je doel geschoten.

Het konijn dat de wortel pakt zal gedurende een bepaalde tijd langzamer gaan bewegen.

Je begint altijd in level 1-1. Telkens als je een overwinning hebt behaalt ga je



naar het volgende level. Er zijn telkens 9 levels met dezelfde achtergrond. Als je deze hebt gehaald krijg je een nieuwe achtergrond. De opbouw van de velden onderling en de afmeting van de doelen verschilt echter van level tot level (in de eerste levels is de opbouw eenvoudig gekozen, zodat je

...en het is een mal gezicht al die kogels die over het scherm gaan te zien bewegen en gepakt te zien worden door de konijnen.

dus snel de kogels in je doel kunt krijgen. Echter naarmate je verder komt, zullen er steeds meer obstakels op je scherm verschijnen en zullen de doelen ook steeds meer verscholen raken achter obstakels). Als al je levens (STOCK) op zijn, kun je met behulp van CONTINUE opnieuw starten in het laatst gespeelde veld.

Grafiek en muziek

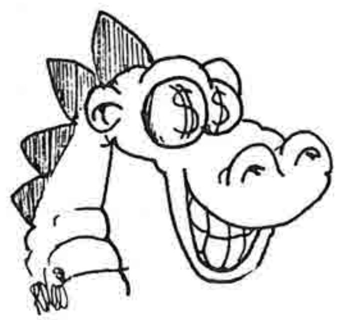
Grafisch is het spel redelijk, de konijnen zijn leuk getekend (vooral de grote konijnen) en het is een mal gezicht al die kogels die over het scherm gaan te zien bewegen en gepakt te zien worden door de konijnen. De snelheid van het spel ligt hoog, en op een gegeven moment zullen er zoveel kogels op het scherm bewegen, dat ieder konijn maar een beetje in het wilde weg de kogels zal proberen te pakken. Het spel bevat verschillende muziekjes (FM-PAC en PSG), die allemaal leuk in de oren klinken. Ook zijn er verscheidene geluidseffekten aanwezig.

Spelkwaliteit

De spelkwaliteit van het spel ligt hoog! Dit komt mede door de mogelijkheid dat twee spelers tegelijkertijd tegen elkaar kunnen spelen. Hierdoor kunnen er vele kompetities worden opgezet. Ook in de ONEplayer mode is je tegenstander (de computer) zeer slim en snel, zodat die je dus vaak dwars zal zitten.

Konklusie

Dit spel bevat een zeer origineel spelidee, hetgeen zeker voor vele uren vermaak zal zorgen. Evenals in bijvoorbeeld PUYO PUYO zit ook in dit spel een geinige sfeer. Het spel is zeer verslavend. Het spel ziet er verzorgd uit, mede doordat aan de spelinhoud zoveel aandacht is besteed.



TESTOORDEEL

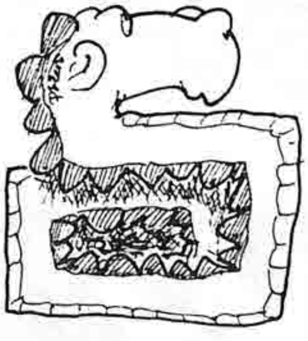
NAAM	**Niko Niko**
MERK	**Wolfteam**
SOUNDS	**8**
GRAPHICS	**7**
SPELKW.	**8**
SCORE	**62**
MEDIUM	**1x2DD**
VANAF	**MSX2**
PRIJS	**Hfl. 169,=**

Heroes of the Lance

■Falco Dam

PC-achtige marktbenadering Ponica valt niet in de smaak bij ras MSX-ers.

Een bekende titel voor de RPG-liefhebbers onder ons. Het spel is oorspronkelijk afkomstig van US Gold (Amerika) en er is door Ponica een MSX2-versie van gemaakt. Geloof het of niet: Je kunt kiezen uit Japans en Engels!! Engels, dus.



De demo bestaat uit de introduktie van de acht hoofdfiguren waaruit je partij bestaat. De tekeningen zijn duidelijk van de PC overgezet, maar zijn niet slecht. Nu je leesbare tekst hebt, weet je ook nog wat ze voorstellen en dat is wel zo handig. De introduktie wordt begeleid met een PSG-muziekje.

Als je het spel wilt beginnen, dan moet je eerst een vraag beantwoorden in de trend van 'wat is de intelligentie van Caramon Majere?' Dit kun je eenvoudig in de handleiding opzoeken. Het is een soort van alternatieve kopiëerbeveiliging. Het kopiëren wordt overigens toch al moeilijk gemaakt, doordat het spel op ROM staat.

Je partij of groep bestaat uit acht personen, te weten: Thanis (Ranger), Caramon Majere (Fighter), Raistlin Majere (Sorcerer), Sturm Brightblade (Fighter), Goldmoon (Cleric), Riverwind (Ranger), Tasslehoff Burrfoot (Kender) en Flint Fireforge (Dwarf). Sommigen kunnen magie gebruiken, sommigen zijn klein en kunnen bepaalde dingen ontwijken en anderen kunnen bijltjes werpen of pijlen schieten. Je hebt bepaalde personen nodig voor bepaalde akties. Je kunt met Hero Select in het menu (oproepbaar met Return) vier voorsten kiezen. Deze kunnen eventueel geraakt worden. De allervoorste bepaalt de eigenschap (klein zijn, bijltjes werpen enz). Je bent standaard uitgerust met een toverstaf; hiermee kun je spreuken uitvoeren, maar deze kosten wel Magic Charge. als deze op is, kun je hem, voor zover ik weet, niet meer opladen; voorzichtig ermee dus. Veel gebruikte spreuken zijn: Cure Light/Critical Wounds en Deflect Dragon Breath. Deze laatste kun je gebruiken om je te beschermen tegen het vuur dat de draken spuwen.

Waar ik nu al die items voor gevonden heb, ik heb ze lang niet allemaal hoeven te gebruiken.

Het spel zelf is semi-driedimensionaal opgebouwd en je ziet het van de zijkant. Linksonder in het beeld staan de cursortoetsen en welke richting (noord, oost, zuid en west) zij voorstellen. Als je bij een poort bent, bijvoorbeeld, dan kun je omhoog (eigenlijk: achter); als je bij een pad bent, dat op jou afkomt, dan kun je omhoog en/of beneden (eigenlijk: voor en/of achter). De richting die je op kunt, is aangegeven met een rood vierkantje om de cursortoets.

Het doel van het spel is de schijven van Mishakal te vinden. Deze liggen in een doolhof, gevuld met monsters, gaten en doodlopende wegen. De animaties zijn redelijk goed, al gaat het allemaal wat langzaam. De vijanden trekken zich ook terug als ze aan het verliezen zijn. Meestal kun je ze dan wel makkelijker raken. Na enige tijd zoeken vind je het eindmonster: een grote grijze draak die groen vuur spuwt. Als je deze verslagen hebt, kun je de schijven zo pakken en heb je het spel uitgespeeld. Ik zou wel meer willen schrijven, maar het spel is afgelopen, je krijgt geen volgend level of zo, een eindmonster en dat was het. Waar ik nu al die items voor gevonden heb, ik heb ze lang niet allemaal hoeven te gebruiken.

Het leek een heel leuk spel, maar het had een nogal abrupt einde. Je kunt experience krijgen, maar daar kun je verder niets mee doen, dus misschien kun je die files weer gebruiken als er een volgende versie komt.



TESTOORDEEL

NAAM	Heroes of the Lance
MERK	Ponica
SOUNDS	6
GRAPHICS	7.5
SPELKW.	6
SCORE	51
MEDIUM	ROM
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 149,=

Discstation 31

■ Yuko Su oek van K

Aan de vooravond van het afscheid van Carbuncle nog even genieten?

Twee diskettes, zoals gewoonlijk, weer boordevol gepropt met amusement en flauwe grapjes. Ook deze keer een prerelease van Puyopuyo, de nieuwe Compile die natuurlijk ook weer te bestellen is bij het jullie inmiddels welbekende adres.

Wie de laatste tijd een aantal Japanse magazines opengeslagen heeft zal bemerkt hebben dat Compile op het moment druk adverteert met "Laugh, Salesman!", een parodisch adventure-game gemaakt op het drukke leven dat de in Japan bekende Sarari-men hebben. Deze business- people staan er bekend om dat ze altijd werken, 's avonds geen tijd hebben voor hun vrouw en kinderen maar met hun kollega's uit dineren gaan en een vroegtijdige "werkdood" sterven, één van de belangrijkste doodsoorzaken in het land van de rijzende zon.



Jya Boon Fight is zo'n vaag spel met blokjes en vierkantjes, maar wat nu precies de bedoeling is, is ons nog steeds een raadsel.

In dit spel ben jij zo'n work-a-holic die het in het drukke zakenleven moet opnemen tegen anderen, en wel door zo gevat en ad rem mogelijk vragen van tegenspelers te beantwoorden. Dit schijnt een nogal humoristische bezigheid te zijn volgens mijn Japanse kollega en mederecensente (rukuwaomaecaishiteru), maar zelf werd ik er niet veel wijzer van. Leuk is wel de sample "Hahahaha" die regelmatig uit de boxen klinkt.

The Northern Quarters is ook weer van de partij maar nu maak ik er toch echt geen woord meer over vuil. Dit kennen we zo langzamerhand wel.

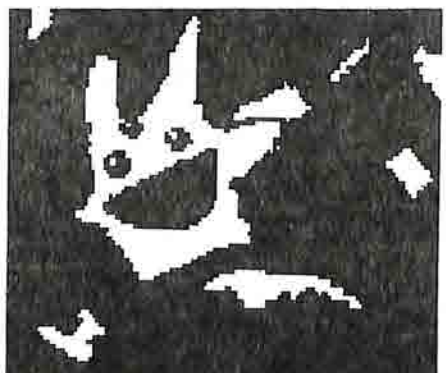
Jya Boon Fight is een vaag spel met blokjes en vierkantjes, ikoontjes en vijanden, maar wat nu precies de bedoeling is, is ons nog steeds een raadsel. Je krijgt een veld voorgeschoteld met allemaal vraagtekens (die wij dus zelf ook bij dit spel zetten) en zodra je over zo'n vraagteken heenloopt draait het om en verschijnt er een mooi egaal gekleurd tegeltje. Heb je dit met alle vraagtekens gedaan, dan mag je naar het deurtje boven in en dan ben je dood. Spannend hè?

Wie het weet mag het schrijven, wij werden er in ieder geval niet veel wijzer van.



Tja, allemaal best leuk, zeker dat Laugh, Salesman, maar voor ons Europeanen is dit toch niet zo'n geschikt nummer, temeer daar het merendeel dit keer wordt opgevuld met allemaal hele 'humoristische' columns (volgens Yuko althans), maar wij hebben hier gewoon niet veel aan.

Nee, kwalitatief is dit allemaal best goed, maar helaas onbegrijpelijk voor ons westerlingen. Lees snel de recensie van nummer 32, want die beviel ons uitstekend!



CARBUNCLE

TESTOORDEEL

NAAM	Discstation #31
MERK	Compile
SOUNDS	8
GRAPHICS	8
SPELKW.	8
SCORE	64
MEDIUM	2x2DD
OPTIES	FM-PAC
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 69,=

ILLUSION

Fantasie wordt werkelijkheid in perfekt gekreëerde schaduwwereld.

Het jaar tweeduizend. In één nacht wordt Hong Kong totaal vernietigd door een aardverschuiving. De uitzending van het radio- en televisiestation van Hong Kong wordt plotsklaps onderbroken, terwijl Hong Kong City zich in een lege zwarte afgrond stort, veroorzaakt door de aardverschuiving. En na het uitzenden van een laatste boodschap via de radio en televisie, blijft niets meer dan stilte.



"Dit is een oproep aan alle landen van de hele wereld: Hong Kong gaat ten onder! Deze plaats is veranderd in een hel! In korte tijd zal de vernietiging zich uitbreiden over de hele wereld! Aan de andere kant van deze straat... Weldra zal alles weggevaagd worden!"

Onmiddelijk werd een groep onderzoekers uitgezonden uit naam van alle landen van de wereld. Na enkele weken keerde de groep terug met de uitslag, verslagen, door de verschrikkelijke dingen die ze gezien hadden.

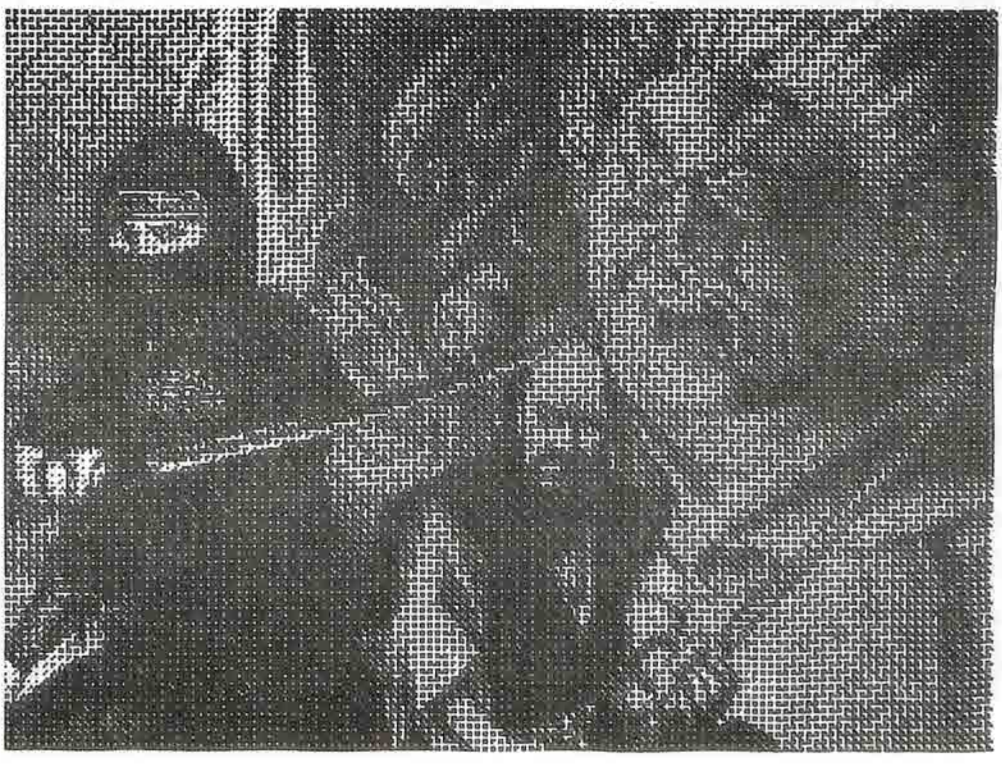
De ramp zou later bekend worden onder de naam "Shougai", wat zoveel als "Hindernis" betekent.

Binnen een jaar wordt een onderzoekingsteam gestruktureerd en opgericht. De naam van deze internationale informatiebank is SIVA. De regeringen van diverse landen kontrakteren SIVA om de orde in de stad te herstellen. Een aantal maanden later staakt SIVA al het verdere onderzoek naar de oorzaak van de ondergang van Hong Kong, ontdoet ze zich van alle mogelijke tegenstanders en verbiedt ze het een ieder verslag uit te brengen aan welke instantie dan ook. In korte tijd weet SIVA het bestuur van Hong Kong, nu weer zijn eigen hoofdstad, in eigen handen te krijgen. Hoewel, zal de uitzending van het onderzoekingsteam geen verdere gevolgen meer hebben? Nu is het twintig jaar later, en over bijzonderheden die zich tijdens de ramp hebben voorgedaan is nog niets bekend.

Het onderste gedeelte van de stad is inmiddels gerekonstrueerd, door de doortastende leiding van het bestuur van de stad, de Hong Kong Capital International Information Enterprise (SIVA).

Hoewel, de gevolgen van Shougai waren nog steeds overduidelijk aanwezig in sommige delen van de stad.

In deze stadsdelen leek Hong Kong op een spookstad, de straten daar waren een wegen uit een schaduwwereld die niet meer bestond, behalve in fantasie, een wereld van illusies. En uit de duisternis onder de aarde verrees het Paradijs der Demonen, het voorportaal van de hel. Dromen en wensen gaven het volk hoop, maar tegelijkertijd was de geest van het volk wanhopig en bang voor verschrikkelijke visioenen die later uit zouden komen. De mensen waren vervuld met gedachten van angst en vrees door deze situatie en niemand waagde het in de verdorven stadsdelen te komen. En zo ontstond een stad van angstige dromen: "Illusion City".



CITY

Loek van Kooten

Geen wonder dat de MSXturboR de hoogste verkoopcijfers haalt in Japan.

Dat is in het kort het introverhaal van deze nieuwe megatopper van het grootste MSX-softwarehuis aller tijden: Microcabin. Tegenwoordig kun je er al bij vorbaat van uitgaan dat Microcabin-software kwalitatief goed is, want tot nu toe konstateren we alleen maar verbetering in Microcabins toch al hoogwaardige produkten.

Dit keer dus geen elfjes of draakjes, ook geen romances tussen Latok en Fray, nee, dit keer is het de harde realiteit van de toekomst. Een nog niet zo bekend genre dient zich nu aan, het is een kruising tussen science fiction en fantasy en het speelt zich af in de nabije toekomst. Setting of the scene is in deze soort verhalen altijd een lugubere plek, waar mannen op motoren de grote helden zijn. Cyberpunk zal de MSX-wereld gaan veroveren!

Met de kwaliteit van de spellen groeit nog steeds de omvang de dozen zelf. Dachten we toch even dat er weer een nieuwe turboR aankwam. Helaas, geen nieuwe computer, wel even acht diskettes boordevol met graphics, muziek, data en spelgenot. Dat wordt

Wie nu nog geen turboR wil bestellen heeft een gaatje in zijn of haar hoofd, zo vinden wij.

weer genieten!

Behalve de disketteverzameling vinden we in de doos twee handleidingen, waarvan er één het introverhaal (dat op de vorige pagina slechts gedeeltelijk is afgedrukt) vertelt en de hoofdrolspelers introduceert en waarvan de andere een uitleg geeft over de werking van het spel zelf (geloof me, daar valt heel wat over te schrijven!).

Op de redaktie waren we natuurlijk zeer benieuwd naar Illusion City, omdat het het eerste spel is dat 'echt' voor de MSXturboR is gemaakt. MIDI hebben we, laat ik dat dan maar meteen vermelden, niet uitgeprobeerd, omdat het instellen van de MIDI- apparatuur die wij tot onze beschikking hadden een vervelend werkje is, dat enkele uren in beslag kan nemen. Trouwens, met de muziek uit de FM-Pac gingen we al uit ons dak, dus om die MIDI niet getreurd.

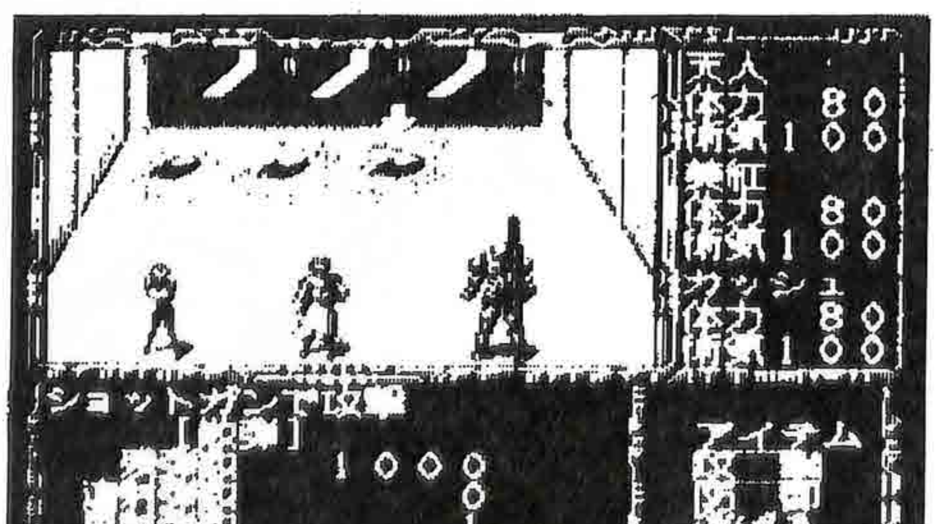
De introdemo is werkelijk schitterend. Met prachtige animaties en muziek wordt het introverhaal nog eens eventjes uit de doeken gedaan. Wie nu nog geen turboR wil bestellen heeft een gaatje in zijn of haar hoofd, zo vinden wij.

Het spel start in het appartement van de hoofdrolspeler: Tienllen. Tienllen is het prototype van het figuur waar meisjes normaliter op vallen. Hij is groot, hij is knap, hij is sterk, kortom de perfekte associatie met de schrijver van dit artikel (en toen hadden we ineens geen leden meer). Tienllen is de leider van de Demonbusters, het onderzoekingsteam dat de zaak in de stad absoluut niet vertrouwd. De Demonbusters vermoeden dat de hele zaak in Hong Kong stinkt en dat SIVA meer weet dan zij. En daarom gaat Tienllen samen met zijn partners op eigen houtje op onderzoek uit, zonder dat SIVA daar iets vanaf weet. Hoewel...



We beginnen, zoals gezegd, in de flat van Tienllen, ergens midden in Hong Kong. Tienllen ligt lekker een uiltje te knappen op zijn comfortabele bankstel (niet te tellen, ook niet te meten! In Waaaaalwijk!) als hij wordt gewekt door Archie, zijn videofoon. Op het beeld verschijnt het vriendelijke gezicht van Meiphen, een beeldschone heldin, die aan de deur staat te wachten. Tienllen doet open en een interessant gesprek volgt.

'Konnichiwa? Ikagadesuka? Soudesuka? Hai, okagesamade, doumoarigatougozaimasu! Hontoni?'. Of, zoals een medekollega ooit eens opmerkte toen Fray in een keurig



gemaakte sample 'Iiwotenki!' zei: 'Kijk, een tankie!'. Nee, tolk is 'ie later nooit geworden, maar lol hadden we wel. (Voor de liefhebbers, de juiste vertaling is: 'Mooi weer zeg!'). Flauw gedoe allemaal natuurlijk, maar het illustreert wel hoe lakoniek MSX-ers eigenlijk denken over al dat Japans.

Na een tijdje verlaten Tienllen, Meiphen en Shawmei, een klein lief meisje, het appartement. Net buiten gekomen heeft Tienllen nauwelijks de tijd om zich af te vragen waar zijn auto gebleven is als het drietal wordt omsingeld door een groepje ongure types. Hoe hard Tienllen en Shawmei zich dan ook verweren, het mag niet baten: Shawmei wordt gevangen genomen en Meiphen en Tienllen staan er nu alleen voor.

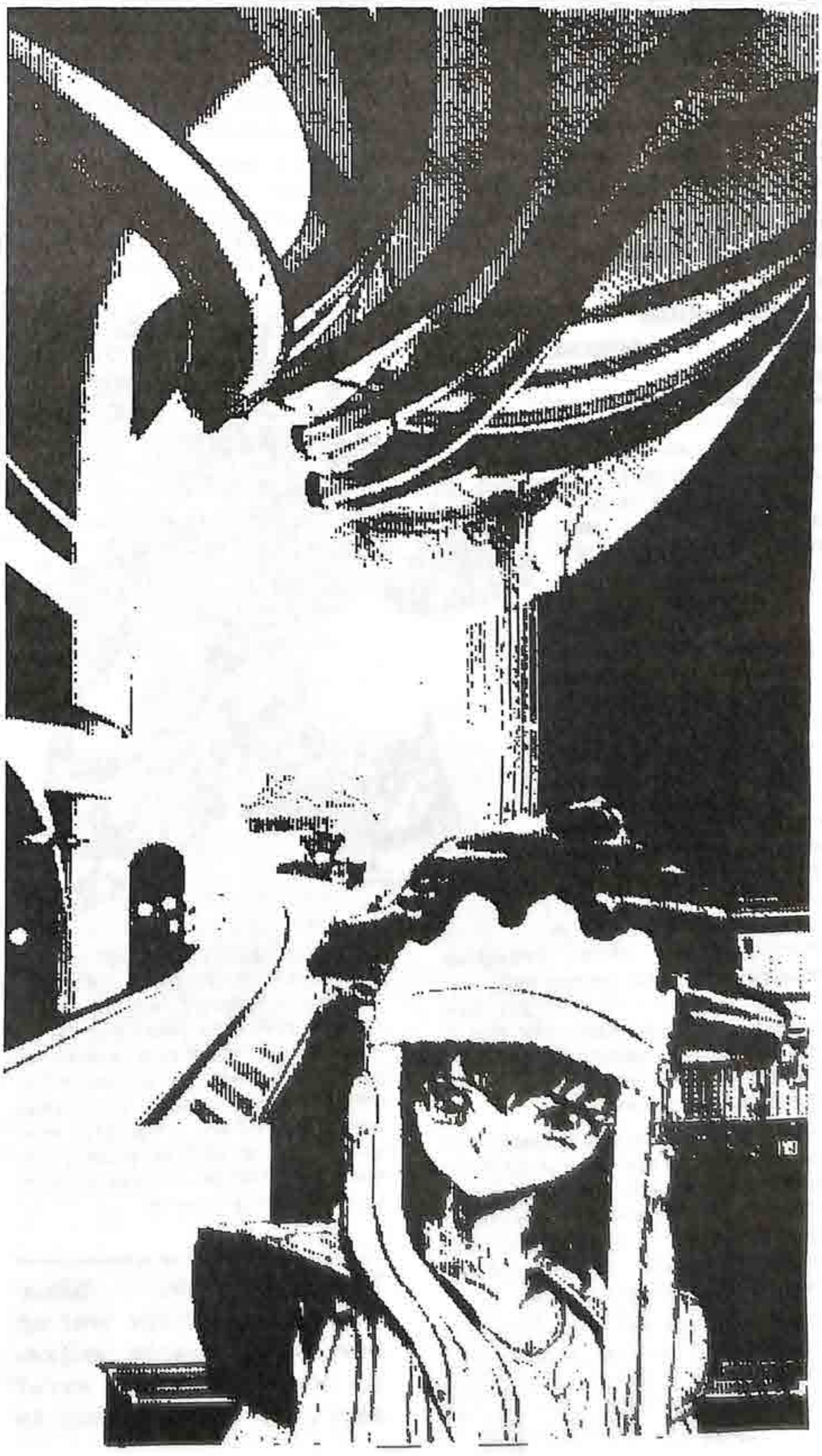
Inmiddels zit ik me kompleet overdonderd door al dit muzikale en grafische geweld af te vragen waarom iedereen zelf nog niet zo'n GT heeft aangeschaft. Dit spul zou gewoon verkrijgbaar moeten zijn in de winkels, want, eerlijk waar, als je Illusion City hebt gezien, heb je alles gezien!

De veldenstelsels zijn gigantisch; de 256Kb RAM die standaard in een turboR hoort te zitten wordt zeer goed gebruikt, en dat merk je aan alles.

Met Illusion City heeft Microcabin MSX geplaatst waar hij thuis hoort: aan de absolute top!

Vanuit het hoofdmenu, dat oproepbaar is met de spatiebalk, kom je in zes submenu's terecht, te weten Magic, Item, Equipment, Talk, Status en System. Kies je zo'n optie, dan kom je in een nieuw submenu terecht waarin je kunt kiezen op welke persoon van je team de te maken keuzes betrekking hebben.

Hierna krijg je, bij Magic, een lijst met spreuken op je scherm en kies daar dan maar eens de goede uit! Door het hele spel heen zijn talloze spreuken, items, wapens, munitie en nog meer van dat soort dingen te vinden en de lijst in het meegeleverde Data Book oogt zeer



indrukwekkend. Bij elkaar zijn het er tientallen, zoniet, honderden. Met Illusion City heeft Microcabin MSX geplaatst waar hij thuis hoort: aan de absolute top!

Dit is een soort van reusachtig netwerk van gangen onder de stad waar je doorheen kunt vliegen met een Lamborghini-achtig ogend vliegtuig.

Goed, we gaan dus op onderzoek uit in Hong Kong City, op zoek naar clues die ons zullen moeten gaan leiden tot de uiteindelijke ontknoping van dit spel, die echter nog zeer lang op zich laten wachten, aangezien de enorme omvang van het spel van acht diskettes. Samen met Shawmei gaat Tienllen de stad verkennen; al snel heb je de eerste winkels gevonden waar allerlei munitie, wapens en items te koop zijn. In deze winkels vind je ook de op de centrale databank van SIVA aangesloten computerinstallaties waar je informatie over allerlei belangrijke instanties, gebouwen en nog meer van dat soort dingen kunt verkrijgen door eenvoudigweg in te loggen. Hier lees je ook over een zeer interessant fenomeen dat onder in de stad aanwezig is: het Electric Vehicle systeem (EV).

Dit is een soort reusachtig netwerk van gangen onder de stad waar je doorheen kunt vliegen met een Lamborghini-achtig ogend vliegtuig. Voorwaarde is wel dat je een IDentity card nodig hebt, zowel één voor het oostelijke als één voor het westelijke deel van de stad.

In het linkerdeel van het veldenstelsel kom je via een klein steegje bij een zeer goede vriend van je terecht, Shue, een oude magische leermeester van je. Tienllen en Shue begroeten elkaar op een wel zeer aparte wijze, en wel door elkaar eerst een klap op de wang te geven, vervolgens met de hand zo hard mogelijk in de andere wang te knijpen en uit te roepen: "Kya!" En probeer dat maar eens uit bij een kennis van je...

Shue loopt een heel verhaal af te steken tegen Tienllen en de twee raken gezellig in gesprek. Meiphen heeft niets beters te doen en besluit om de interessante houten planken aan het



plafond eens aan eens aan een grondig onderzoek te onderwerpen. Totdat een wel zeer interessant verschijnsel de kamer binnen komt zeilen, Isac, of, op z'n Nederlands: Isaäk. Nee, geen bijbels figuur, we hebben hier te maken met een geavanceerd stukje technologie, genaamd robot. Isac wordt bij het team van Tienllen en Meiphen gevoegd; de drie nemen afscheid van Shue (Kya!) en lopen het steegje weer uit.

Tienllen en Shue begroeten elkaar wel op een zeer aparte wijze, en wel door elkaar eerst een klap op de wang te geven, vervolgens met de hand zo hard mogelijk in de andere wang te knijpen en uit te roepen: "Kya!"

Via wat tips van bewoners van de stad kom je erachter dat de disco een interessante plek is om te bezoeken. Daar aangekomen wordt je doorverwezen naar de meneer achter de bar. Tienllen en Meiphen bestellen een kopje saké en drinken er gezellig op los. Als de tongen wat losgeraakt zijn vraagt Tienllen of hij Madame Iren kan spreken. Deze schijnt nogal aardig op de hoogte te zijn van de gebeurtenissen in de stad. De barman pleegt een telefoontje en zegt dat de zaak okay is. Tienllen en Meiphen plus aanhangsel Isac lopen naar de wachtkamer van de VIP-room in de disco en wachten geduldig op de komst van Madame Iren, de baas van de tent.

Met Madame Iren volgt een leerzaam gesprek (?) over ditjes, datjes, koetjes en kalfjes, maar het uiteindelijke resultaat mag er zijn: een ID-card die toegang verschaft tot het oostelijke deel van Hong Kong via het Electric Vehicle systeem. Ons drietal neemt afscheid en vertrekt met de Lambo richting rijzende zon, het oosten dus.

Nu pas ga je begrijpen hoe groots Illusion City eigenlijk is opgezet, want in het oosten kom je in een veldenstelsel



ILLUSION CITY

terecht dat zo mogelijk nog groter is dan dat waar je vandaan kwam.

Deze buurt is wat sjofeler; ze noemen het dan ook niet voor niets Outer Area. Na met wat verschillende mensen gepraat te hebben kom je er al snel achter dat hier iets niet pluis zit, al was het alleen maar door verschillende keren de weinig goeds voorspellende naam Dark Zone tegen te komen. En inderdaad, in het uiterste zuiden van deze wijk loop je een trappetje af en kom je terecht in een gebied dat de haren van Dracula nog ter berge zou doen rijzen.

We zijn nu in een fase van het spel gekomen (hèhè, we zitten eindelijk op disk 2) waar de multi-layer scrolls je om de oren gesmeten worden en de ene 'Oooohh' volgt de andere 'Aaaaahh' snel op.

Zodra je in dit ondergrondse gangenstelsel een witte wolk tegen het lijf loopt kom je in een driedimensionale vechtscene terecht. De achtergrond is keurig driedimensionaal weergegeven en deze verandert ook automatisch met het gebied waar je loopt. Oog voor detail! Over de achtergrond heen zijn de monsters geprojekteerd (grafisch mooi!); onder in het scherm zien we de hoofdrolspelers van achteren. Zodra iemand schiet zie je ook echt dat de persoon zijn wapen trekt, richt en de trekker overhaalt. Vooral bij robot Isac is



het een prachtig gezicht als je z'n mitrailleur inschakelt; via een ingewikkeld mechanisme à la Transformers komt er een kanon uit z'n rug tevoorschijn en is de lucht een moment één ruimte vol lood. Prachtig! Bij iedere persoon en bij ieder wapen is

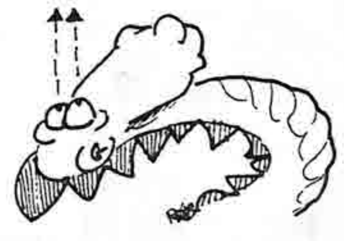


de animatie anders, dus het is hier alleen al genieten van de mini-tekenfilms op zich! Nee, eerlijk waar, dit slaat alles!

In de demo maken we kennis met Lee die nu lekker in bed ligt te rampetampen met zijn vriendin.

Zorg er trouwens wel voor dat je munitie niet voortijdig op raakt, want dan ben je echt de klos. Er bestaat wel een mogelijkheid om uit het vechtmenu te ontsnappen maar de kans dat je dit lukt is echt zéér klein. Beter is het gewoon tijdig voorzorgsmaatregelen te nemen en van tevoren voldoende munitie aan te schaffen. En niet vergeten dat elk wapen z'n eigen munitie heeft in de winkels!

Wat verder in de grot kom je bij de fundering van het hoofdgebouw van



SIVA aan, waar je via de hoofdingang op de begane grond niet in kon komen. De lift in de grot doet het echter wel en voordat Meiphen en Tienllen goed en wel in de lift zitten krijgen we een demo tussendoor.

In de demo maken we kennis met Lee (hoewel, in een eerdere animatie zagen we al hoe onder leiding van Lee de gevangen genomen Shawmei aan de demonen getoond werd tijdens een satanistische kerkdienst) die nu in bed ligt te rampetampen met zijn vriendin.

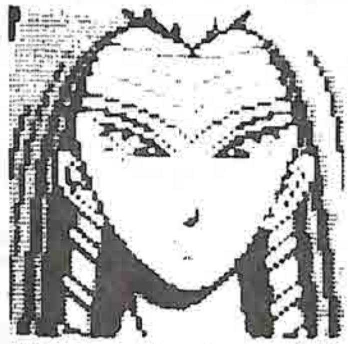
...de ene "Oooohh!" volgt de andere "Aaaaahh!" snel op.





ILLUSION CITY






Na dit aantrekkelijke schouwspel (zie je wel, Peach Up kopen is al helemaal niet meer nodig, zelfs deze lichtzinnige aspekten van het leven komen aan bod in Illusion City!) een tijdje bewonderd te mogen hebben gaat Lee samen met z'n vrouwtje de vestibule van het hotel op één van de bovenste verdiepingen van het SIVA-gebouw in.

Dood, voor zover je dergelijke termen kunt bezigen bij een robot.

Tienllen en Meiphen zijn intussen aangekomen op de zoveelste verdieping en houden zich nu voornamelijk bezig met het verslaan van de meest afgrijselijke gedrochten die zich hier huis houden. Isac komt goed van pas met zijn superbommen en mitrailleur. Verdieping voor verdieping worstelt het drietal zich verder naar boven totdat ze uiteindelijk op een verdieping terecht komen waar allerlei knappe meisjes in blauwe pakjes rondlopen, bezig met allerhande administratief werk. Even saven op een computer en weer verder lopen. Na enig zoekwerk kom je terecht in een hotel.

Bij de liften staan een aantal mensen met elkaar te praten, en je oog valt bijna meteen op een man die arm in arm staat met een andere vrouw. Het gezicht van de man komt je niet bekend voor, maar je hebt het vage voorgevoel dat je met dit persoon meer te maken zult krijgen.

Lee kijkt omlaag en ziet twee personen in gezelschap van een gele robot. Dit illustere drietal hoort hier zeker niet thuis.

DE KONFRONTATIE

Nog voordat Tienllen de trap op kan gaan naar de liften wordt hi tegengehouden door Lee en zijn maten Lee vuurt uitdagend wat spreuken op Tienllen af en het drietal deinst terug Isac, verbouwereerd als hij is, trekt zijr mitrailleur en tracht nog te schieter maar het richt allemaal niets meer uit Lee heeft een nieuwe spreuk afgevuurd, ditmaal op de robot, en Isac ploft met donderend geweld uit elkaar Dood, voor zover je dergelijke termen kunt bezigen bij een robot.

Baf! Kya! Knijp! Au! Pets! Kya! Knijp! Aarrgh! Als dat Shue niet is!

Tienllen en Meiphen worden gevangen genomen en afgevoerd.

Tienllen zit in z'n cel, net bijgekomen van de klap op z'n hoofd, als iemand hem fluisterend waarschuwt van de deur weg te gaan. Nauwelijks aan dit verzoek gehoor gegeven hebbend klinkt er een enorme explosie en de deur die hem scheidde van de vrije buitenwereld is niet meer. De persoon stelt zich voor en vertelt dat hij, terwijl hij onder de trap stond die toegang verschafte tot de liften in het hotel, had gezien dat Tienllen en Meiphen werden afgevoerd. De geheimzinnige figuur gaat weer weg en Tienllen is weer alleen.

Na een korte tijd is Tienllen het gevangenenkomplex uitgelopen en... nee, kijk daar!

Baf! Kya! Knijp! Au! Pets! Kya! Knijp! Aarrgh! Als dat Shue niet is! Shue vertelt dat hij met Madame Iren heeft gesproken en dat deze hem verteld had dat Isac en zijn twee kornuiten naar het SIVA-gebouw waren vertrokken. Het zaakje niet vertrouwende had Shue dan maar besloten om het drietal te volgen, en, achteraf gezien bleek dat een verstandige keuze, want Tienllen en Meiphen hadden zich aardig in de nesten gewerkt.

Tienllen en Shue haasten zich het gebouw door, op zoek naar Meiphen, die nog steeds niet terecht is. Maar, we zullen de twee maar alleen laten, want deze Engine moet nog meer dingen bespreken dan deze produktie van Microcabin.

Illusion City is hét beste wat ooit gemaakt is, en dan heb ik het nog niet eens specifiek over de MSX. Grandioze graphics, prachtige muziek (werkt dus ook op je synthesizer met MIDI), zó gigantisch groot en komplex opgezet dat je hier de eerstkomende weken wel zoet mee bent.

TESTOORDEEL

NAAM	Illusion City
MERK	Microcabin
SOUNDS	10
GRAPHICS	8
SPELKW.	9.5
SCORE	74
MEDIUM	8x2DD
OPTIES	FM-PAC
	MIDI
VANAF	MSXturboR
PRIJS	Hfl. 209,=

SPELTIPS

- GLENN WILLINK

Sorcerian - IWAN VAN RAAY

Start van een avontuur

Kreatie en ontbinding van een party

Om een partij in elkaar te zetten moet je eerst karakters scheppen. Met een partij kun je een avontuur starten, zelfs als je party slechts een persoon bevat.

KREATIE

1. Selekteer 'Create Party'
2. Links worden de karakters afgebeeld. Rechts zie je de namen van je huidige karakters.
*. Kies je party-leden zorgvuldig uit. Tijdens het avontuur zul je items vinden die verdeeld zullen worden onder de leden aan het eind van elk avontuur. De eerst geselekteerde karakters hebben de hoogste prioriteit.

BEKIJK

Selekteer 'View Party' om de leden van de huidige party te bekijken.

ONTBINDING

Om toegang te krijgen tot de stad waar je bepaalde dingen van je karakters kunt wijzigen zul je je party eerst moeten ontbinden. Selekteer 'Dismiss Party' in het menu en druk op de spatiebalk/vuurknop A om de partij te ontbinden en druk op shift/vuurknop B om terug te keren naar het menu.

Selekteren van het scenario

Eindelijk kun je je avontuur starten. Er zijn 15 verschillende avonturen. Des te hoger het level, des te moeilijker het avontuur.

SCENARIO I	Level	1	: The Lost Sceptre of the King
		2	: The Vanished Talisman
		3	: The Floodgate of Lucifer
		4	: The Curse of the Oase
		5	: Fence of Thieves
SCENARIO II	Level	1	: The Magician of the Dark Lake
		2	: Romancia
		3	: The Riddle of the Ruby
		4	: The Evil Warrior of Darkness
		5	: The Curse of Queen Mary
SCENARIO III	Level	1	:The Gods of Heaven
		2	: The Icecave
		3	: The Head of Medusa
		4	: The Capture of the Magician
		5	: Water of Eternal Youth

ESTLAND STORY

Je begint zoals bij vele adventures bijna in je onderbroek en met een schillemesje. Je moet eerst rondom het dorp kleine monsters gaan doden om geld en experience te krijgen.

Dan kun je in het winkeltje diverse items en attributen kopen zoals armour, schildjes, zwaardjes, energie-aanvullers, helers en magic items. In de 'SHOPS' kom je in een menu met drie opties. De bovenste is items kopen, de middelste is items verkopen en de onderste is praten met de winkelier. Als je een wapen of schild hebt gekocht (het is even proberen wat een wapen of wat een schildje is,daarom is het verstandig om voordat je iets koopt even te saven) kun je deze aktiveren door in het menu (spatie) de twee optie van boven te selekteren en op de knop te drukken. Je kunt dan kiezen uit twee mogelijkheden: de eerste is het wapen aktiveren, de tweede het wapen weggooien. Een wapen herken je aan de uitdrukking 'ST + ...' die daar altijd voor staat. Armour en schild zijn te herkennen aan 'AC + ...'

Als je eenmaal in een hoger level zit dan kun je op onderzoek uitgaan. Ga als je in een dorpje bent altijd even de huisjes langs om met de bewoners te praten (hierdoor krijg je tips of verwijzingen van dorpsbewoners zodat je op bepaalde plekken verder kunt, als je daar vast mocht komen te zitten). Als je drie dorpjes hebt doorgespeeld dan verkrijg je toegang tot een grot. Ga hierin en loop er even rond. Je vindt op een paar plaatsen wat doodskoppen op de grond. Hier moet je een monster verslaan, zodat de toegang je verderop in de grot niet versperd wordt. Na het oversteken van een beekje zul je verschillende deuren tegenkomen. Ga ze allemaal in en loop even in de kamers rond waartoe deze deuren toegang verschaffen, want in sommige kamers zitten tips en items verborgen (deze moet je allemaal vinden, om later niet vast te komen zitten!). Na een tijdje doorlopen kom je bij de uitgang van de grot waar zich drie deuren bevinden die allemaal op slot zitten. Praat hier even,

SPELTIPS

ga de dorpjes langs en je zult zien dat je een sleutel krijgt waarmee je in grot 2 twee deurtjes kunt openen. Ga weer een klein stukje terug en er verschijnt een monster dat je moet verslaan. Als je dat hebt gedaan, krijg je het derde deurtje ook los. In de nu geopende kamer ligt een poppetje in een bed die je een heleboel vertelt en die, nadat je met wat meer mensen hebt gesproken, met je naar een tweede eiland vaart.

HOOFDMENU

- **MAGIC ITEMS**
- **ITEMS**
- **SCROLLS**
- **SNEL SAVE**
- **LOAD**
- **SAVE**
- **INSTELLINGEN**
- **NAAM**
- **STATUS**
- **BGM-MODE**

XAK

■ Falco Dam

Speltips Xak 3, debug-mode

Om in de debug-mode te komen druk je eerst ‹ESC› (pause), daarna:

boven, links, onder, rechts, C boven, links, onder, rechts, X boven, links, onder, rechts, C

In de debug-mode kun je je strength, defense en dergelijke veranderen en naar de uitspeel-demo gaan. Veel plezier ermee!



MSX-WORLD

Engine introduces kokusaika.

■Loek van Kooten

Welcome, members abroad! Especially for you we introduce this new column in the MSX-Engine Magazine. In connection with the current international developments in the world of MSX, MSX-Engine Magazine decided to start a new bi-monthly section to promote something what's called "kokusaika" by the Japanese inventors of the MSX, which means as much as internationalization.

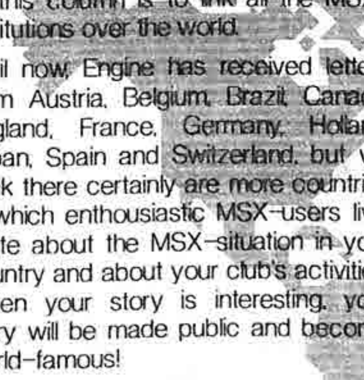


The intention of this new section in the MSX-Engine Magazine (abbreviated to MEM from now on) is to stimulate MSX-users all over the world and to inform them about the developments in other countries, for there's still no other association than MSX-Engine which gives other companies, firms and clubs the opportunity to communicate with eachother unlimitedly. So, the main-goal of this column is to link all the MSX-institutions over the world.

Until now, Engine has received letters from Austria, Belgium, Brazil, Canada, England, France, Germany, Holland, Japan, Spain and Switzerland, but we think there certainly are more countries in which enthousiastic MSX-users live. Write about the MSX-situation in your country and about your club's activities. When your story is interesting, your story will be made public and become world-famous!

Well, in this first episode, we will just inform you about the developments of MSX-Engine itself; in the next episode however, we hope to be able to publice some reactions from all over the world.

December the ninth was a very special day for us, for we received a fax from our company MSX-Gen (with which we co-operate very closely) which said that an article about MSX-Engines main-activities had been published in the latest issue of MSX-Magazine, one of the best-selling computermagazines in Japan. Actually, it was this event that urged us to start this section, for this article was the first sign of international acknowledgement which was given to us. It wasn't given by just a normal institution, at least, we don't call ASCII, the publisher of MSX-Magazine, just a normal institution! ASCII is the founder of the MSX-standard, so, we feel a little like being recognised by the MSX-system 'itself'!



It wasn't given by just a normal institution, at least, we don't call ASCII just a normal institution!

Many customers complain about MSX-Engine being too expensive. We're sorry, we really try to keep everything as cheap as possible. MSX-Engines co-operators do not earn any money by doing Engine-work, so, from this point of view we're non-commercial. However, from another point of view MSX-Engine does work commercially, indeed, for the association itself does make some profit, which is, however, used to increase the amount of pages in the MEM or to have a logo printed on the Dragon-Disk diskclips. So, in the end, all profits benefit you!

The members abroad can order at the MSX-Engine Import Service as well. As a sort of accomodating spirit we cut the prices, but we do expect more people to order: MSX-Engine is not a charitable institution! Remember: the more you order, the lower the prices!

The event of the first months in 1992 is ofcourse the release of the latest game of Microcabin: Illusion City, or, like our Dutch subtitle is saying: "Fantasy becomes reality in perfectly created imaginitive world." The game is set in Hong Kong City, after an enormous earthquake has taken place and power was taken by an institution called SIVA. Some explorers suspect that there's something wrong here and they become involved in a maze of intrigues, murders, demonacial pacts and more of this creepy stuff. A lot of action, smooth animations, gorgeous music and graphics, in one word: Illusion City is the gate to another world. Enter this world: the world of your imagination!

Also in this issue: some reviews about Niko Niko, a new funny arcade-game from Japan. Split your sides with laughing and enjoy this new offspring from Wolfteam! There's more in this issue ofcourse: read about the latest (and last) issue of Compiles Discstation, which contains four discs! Well, at least Compile and Carbuncle, Compiles mascot, took leave in a decent way: the last issue is one of the best ever published. Honestly speaking, it's also the most expensive (!).

There's still more news: for example the MSX-meeting which will take place in Tilburg, the Netherlands, on April the fourth 1992. Read the advertisement for more information. Meet MSX-Engine and the other MSX-usergroups from Europe on this meeting, which will be organised by the Tilburg MSX Usergroup (MSX-gebruikersgroep Tilburg).

As for now, this will do it. Don't forget to write about your activities. There's no need to be a representative of a club, you can also be a representative of yourself!

MSX-Magazine 1

よくわかんない



We kunnen het zelf nog maar nauwelijks geloven, maar het onmogelijke is geschied. We hadden het in de vorige Engine over het suksesje dat we hadden behaald bij de Association of Copyright for Computer Software, het is niets vergeleken bij wat er nu is gebeurd...

Wie lid is van de MSX-Magazine, het Japanse MSX-magazine met een oplage van miljoenen, weet het al... in het januari nummer van MSX-Magazine staan twee full-color pagina's over een club waarvan de naam je zeer bekend zal voorkomen..... die club heet namelijk MSX-Engine!

MSX-Engine door ASCII officiëel erkend?

MSX-Magazine is een van de grootste computer-magazines ter wereld, het wordt uitgegeven door een van de grootste computer-giganten ter wereld, ASCII Corporation. Met dit grote, zeer positieve, artikel in de Magazine over MSX-Engine zijn wij dus als het ware door ASCII erkend als vereniging in Europa. Voor ons is een droom waarheid geworden.

Natuurlijk is ook onze maskotte, Globey, genoemd in het full-color artikel dat aan ons gewijd was. Gurobi, ja, zo heet 'ie in het Japans, vertelde me in ieder geval zeer te spreken zijn over hetgeen ze over hem geschreven hadden.

Wil je precies weten wat ze daar in het verre Oosten over ons zeggen, dan moet je de vertaling van het gepubliceerde artikel van de MSX-Magazine maar eens grondig doorlezen. Voor ons staat een ding vast: dit is het begin van de come-back van MSX in Europa als de meest verkochte computer!

MSX-Engine gaat door dankzij haar leden.

We hopen dat de Dragon-Disk en MSX-Engine zelf gerecenseerd blijven worden in de MSX-Magazine, en wie weet, binnenkort ook wel in de MSX-Fan, eveneens een van de grootste computer-bladen ter wereld (uitgegeven door Compile). We blijven doorgaan met het uitgeven van MSX-Engine Magazine, de Dragon-Disk en het kontakt houden met Japanse MSX-bedrijven en -magazines!

We zeggen het regelmatig, en we zullen het altijd blijven zeggen: zoals een rivier is zonder oorsprong, zo zijn wij zonder leden. Bedank dus in de eerste plaats jezelf, want MSX-Engine is nog steeds helemaal afhankelijk van haar leden.

MSX-Magazine: "Domo arigato gozaimasu!"

En hiermee bedanken wij de redaktie van MSX-Magazine, zoals het hoort, netjes in het Japans. Domo arigato gozaimasu, ofwel, gewoon ontzettend bedankt!



VRIJE VERTALING

Brief uit Nederland

Vandaag heeft de MSX-Magazine redaktie een brief ontvangen. Daar deze brief geen liefdesbrief is, dachten we dat het geen kwaad kon deze te publiceren... wauw, dit is verbazingwekkend...

Uit Nederland vernamen we van MSX-Engine dat een magazine daar de informatiebron is voor MSX- gebruikers. Plotseling komen dergelijke zaken aan het licht; men heeft het daar ongetwijfeld moeilijk. In dit tweemaandelijks verschijnende magazine (A4, zwart/wit, 20 pagina's) vinden we recensies van MSX-spelsoftware en MSX-Engine zelf noemt het schrijven van reviews haar belangrijkste taak. Enige foto's zijn gepubliceerd om jullie ook van dit alles te laten meegenieten. Als je goed probeert te kijken, zie je twee redakteurs van MSX- Magazine, die nu dus ook interkontinentale bekendheid genieten.

Naast MSX-Engine Magazine verschijnt ook de Dragon- Disk, waarvan MSX-Engine zegt dat het haar diskmagazine is. Net als op de Discstation vinden we op hierop karakteranimaties, BackGround Music en omdat het geheel een Europese sfeer uitademt is dit een collectors item, hoewel zeer hoog geprijsd!

Rijke mensen kunnen Hfl. 36,= (ongeveer 2.500 Yen) door middel van een International Postal Order overmaken en ontvangen dan een brief over verlenging van hun lidmaatschap. Dit gebeuren, en de nieuw gelegde internationale kontakten, vinden wij in één woord supercool.



■ Falco Dam

MEP je vrienden met records om de oren!

Het nieuwe MEP (MSX Engine Product, maar dat wisten jullie natuurlijk allang..) komt eraan!! Op de beurs in Tilburg (4 april) zal dit nieuwe staaltje programmeerwerk geintroduceerd worden. Het is wederom een produkt van Nederlandse bodem en het stelt je in staat om te moeilijke of onhaalbare spelletjes enigszins te vergemakkelijken.

Het principe is als volgt: je laadt eerst de Cheat Master in en van daaruit start je het spel op. Tijdens het spel kun je op elk gewenst moment de Cheat Master oproepen en de funkties gebruiken. Deze zijn onder andere plaatjes uit spellen wegsaven, slow-motion, Trace function (hiermee kun je het spel stap voor stap spelen), muziek aan/uit, pagina's bekijken en allerlei instellingen wijzigen (VDP-frequentie bijvoorbeeld). De krachtigste functie is wel de Hunter. Hiermee kun je de adressen (plekken in het geheugen) voor leventjes, score, experience (RPG!!!), tijd en talloze andere dingen opzoeken en veranderen.

Het invoer van het programma tijdens het spel werkt blind en een printer is wel aan te bevelen, maar ook zonder is er wel uit te komen. Wel is 128Kb RAM vereist, het programma moet toch ergens staan.

Toegegeven, voor de niet-kenner is het een beetje gokwerk, maar we zullen in de Engine standen voor verschillende spelletjes bekend maken.

Je kunt het programma ook op 128K spelletjes gebruiken maar dan heb je meer dan 128Kb+32Kb=160Kb RAM nodig. Het programma zoekt automatisch een plaatsje in het hoogste stuk van het geheugen. Omdat elke software weer anders werkt kun je het programma in allerlei standen en modes laten werken. Op de standaard mode zal hij op veel spellen werken maar lang niet op alle. Door de instellingen van het programma te veranderen kun je het wel werkend krijgen.

Toegegeven, voor de niet-kenner is het een beetje gokwerk, maar we zullen in de Engine standen voor verschillende spelletjes bekendmaken.

Dit programma is uiteraard een must voor alle spelfreaks en zal Hfl. 15,= gaan kosten. Tja, voor dat geld hoef je het niet te kopiëren. Kopiëren heeft toch geen zin, want zonder handleiding is de Cheat Master niet te gebruiken, aangezien alles blind gaat.

KOOP!

GEGEVENS

NAAM	CheatMaster
RELEASE	4 April '92
MERK	MEP
MEDIUM	1x2DD
VANAF	MSX2
	128K RAM
PRIJS	Hfl. 15,=

IMPORT-COLUMN

"Met Falco op koopjesjacht!"

■ Falco Dam

Ja, je hebt het al gezien waarschijnlijk: de prijzen van de import zijn aanzienlijk gedaald. We hebben altijd al volgehouden dat, als men meer ging bestellen, het allemaal best goedkoper zou kunnen. En zie hier het eerste resultaat!! We hadden eind vorig jaar al een kleine korting ingevoerd, dit was in verband met een vrij lage Yen op dat moment. Diezelfde Yen is helaas weer flink gestegen, zodat we helaas maar een gedeelte van de korting konden doorberekenen, maar je ziet: meer bestellen betekent goedkopere spelletjes. En met de nieuwe prijzen moet dat toch te doen zijn.

De FS-A1GT MSXturboR: deze kost nu Hfl. 2249,-- en dat is dus inclusief alles: De computer, toebehoren, de adaptor, de verzendkosten en niet te vergeten de MSX-Engine service: één jaar garantie.

Enkele nieuwe artikelen uit de katalogus: De Mu-pack van Bit2. Deze maakt van je turboR ST een GT. Het is een interface met de MIDI-uitgangen van de GT en de benodigde ROM, zoals de MIDI-BASIC. Er zit ook nog 256Kb extra RAM in zodat je dan ook de 512K hebt van de GT. Er wordt een diskette met software bijgeleverd om zelf MIDI-muziek te maken en MIDI-Saurus muziekjes af te spelen. Leuke bijkomstigheid is dat je heel eenvoudig zelf nog RAM kunt bijvoegen vanwege de speciale mapper-IC. De Mu-Pack kost Hfl. 409,= en is al te bestellen.

Burai, the Last Volume is het vervolg op Burai. We hebben het spel zelf nog niet gezien. Grafisch heel mooi maar er is op dit ogenblik nog vrij weinig van bekend, zelfs de prijs nog niet. Twee nieuwe Microcabins: Princess Maker (Hfl. 315,=) en Campaign version Big Strategy 2,

ook hiervan is nog niet zoveel bekend. Voor deze spellen geldt: binnenkort verkrijgbaar, maar nu al te bestellen, natuurlijk in de volgende Engine een bespreking.

MSX-Engine Import: niet de goedkoopste, maar wel de beste!

Vooruitbetalen is goedkoper, Hfl. 5,= om precies te zijn, en mogelijk sneller. Het komt voor dat er zoveel mensen onder rembours bestellen dat op een moment even blut zijn (meestal niet echt blut, maar het blad moet ook gedrukt worden en dat soort periodes heb je natuurlijk altijd als je al krap zit). Dan kunnen we dus even niet bestellen totdat we weer rembours terugkrijgen. Wanneer je vooruitbetaalt, kunnen we altijd meteen bestellen als het niet in voorraad is. Neem als je bestelt altijd even kontakt op en stort nooit zomaar geld. Als je snel wilt zijn met vooruitbetalen, stort dan het geld op het postkantoor op onze rekening en stuur een kopie van het bewijsstrookje dat je dan krijgt op met wat je wilt bestellen en neem eventueel telefonisch kontakt op. Wel tussen 19.00 en 21.00 graag. Wees kort en zakelijk, anderen willen ook bellen.

MSX-Engine import: niet de goedkoopste, wel de beste!! Honderden mensen gingen je voor en zijn heel tevreden...



NMC DISK

Falco Dam

De NMC is een pas opgerichte club in Nederland die nu dus ook een diskmagazine uitbrengt. Wij ontvingen een exemplaar om deze te recenseren. Hij was net te laat voor het vorige nummer dus het moest even wachten, maar goed...

Het opstartscherm is een hoogspanningsmast, echter zodra het plaatje in beeld is: Illegal Function Call in 170 op de turboR (op de MSX2 deed hij het wel goed). Gewoon muziek uitzetten en RUN "MENU.LDR". In het menu (helaas nog niet muisgestuurd) kunnen we kiezen uit programma's en teksten en een paar opties. De programma's waren deels van buiten afkomstig en deels zelf gemaakt. Zo vonden we demo's van ANMA (let op de volgende recensie) en Impact, een disk-repair en een paar valsspeelprogramma's. De teksten bestaan voornamelijk uit recensies en info over de eigen groep. In de recensie van Pro-Tracker wordt de FAC Soundtracker even flink onderuit gehaald (waar ze dan wel de muziek op hun disk mee gemaakt hebben...) en Pro-Tracker de hemel in geprezen (ik dacht dat je daar zo makkelijk Soundtracker-muziek mee kon overzetten???). Ook stond er een scroll-cursus op (uniek??? Ik meen dat toch wel eens vaker gezien te hebben, nog niet eens zo heel ver weg...) al werd verder nog niets echt uitgelegd...

Ja, typisch geval van eerste nummer, in den beginne gaat het natuurlijk nog lang niet altijd foutloos, maar je zult zien, het gaat steeds beter (dat is in ieder geval de bedoeling)..

Het begin is er en we denken, en hopen ook, dat het met dit diskmagazine wel zal loslopen. De kwaliteit van nu is echter nog onvoldoende, maar ja, dat zeiden we ook van de allereerste Microcabins...

TESTOORDEEL

NAAM	**NMC Disk 1**
MERK	**Nederlandse MSX Club**
SOUNDS	**6**
GRAPHICS	**6**
DEMOKW.	**6**
SCORE	**48**
MEDIUM	**1x2DD**
OPTIES	**FM-PAC**
VANAF	**MSX2**

ANMA's Amusement Disk

DRAGON-DISK

■Falco Dam

Ja, hier hebben we geen recensie-exemplaar van gekregen, ik moest er één kopen (geldwolven) op de Benelux Expo in Eindhoven, maar we moeten dit blad toch vol krijgen, dus bespreken die hap (verrassing, André!).
De meeste demo's kenden we al langer maar een primeur was The Source of Power (die nu ook op de DragonDisk staat). Deze is ook zonder meer de beste. hij is enorm uitgebreid en je verveelt je geen seconde (behalve dus als dat de bedoeling was). Vanuit de sterrenscroll (ja, ja, met willekeurige sterren, wat overigens 'at random' is in het Engels en niet 'voluntary') worden de verschillende delen opgestart. Alles wordt in één keer ingeladen (ook op 64Kb) en de drive wordt niet meer gebruikt, behalve als je terug naar het menu gaat. Er worden veel grafische kunsten uitgehaald (ook de Engine kursus gelezen?) en als je de makers mag geloven, mag je nog van geluk spreken dat je VDP nog niet is opgeblazen. De tekst bevat soms kritische opmerkingen, maar er wordt verder niemand afgekraakt, kortom een lust voor het oog en het oor natuurlijk, want er zit uiteraard ook originele muziek bij.

TESTOORDEEL

NAAM	ANMA's Amusement Disk
MERK	ANMA
SOUNDS	8
GRAPHICS	8
DEMOKW.	8
SCORE	64
MEDIUM	1x2DD
OPTIES	FM-PAC
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 7.50

DRAGON-DISK

■Loek van Kooten

Daar is 'ie weer, nummer 7 van het meest populaire diskmagazine in Europa, de Dragon-Disk! Ook dit keer weer lol met alle bekende figuren en groepen uit de Europese linie, en, natuurlijk is Globey weer van de partij!

Als eerste vinden we op dit nummer een bijna volledig werkende demo van de CheatMaster. Het enige dat niet werkt zijn de opties Plaatjes Saven, Slow-motion en Levens Verhogen, maar ja, daar moet je het origineel dan ook voor kopen! Voor meer informatie verwijs ik naar de recensie elders in deze Engine.

Omdat de Discstation er een tijdje mee opgehouden is vonden we dat we één van haar meest populaire rubrieken, de Art Gallery, maar moesten overnemen. Twee Engine- programmeurs, Ruud van de Moosdijk (ex-BCF) en Marco Willemsen hebben flink hun best gedaan, veel getekend en alles ook nog eens van humoristisch kommentaar voorzien. O ja, en wie wil zien hoe Globey er uitziet met stropdas doet er goed aan in deze rubriek eens een kijkje te nemen.

The Source of Power van Anma maakt op Dragon-Disk #7 haar debuut. Prachtig, en waarschijnlijk de beste demo ooit geprogrammeerd voor de MSX! Ook hiervoor verwijs ik weer naar de recensie elders.

Vijf op een Rij, Dammen, Kat en Muis, stuk voor stuk spelletjes die iedereen natuurlijk graag speelt op zaterdagavond met het hele gezin. Al die bordspelfans mogen hun familie nu meeslepen naar de MSX, want op Dragon-Disk #7 vind je ze allemaal! Grafisch heel grappig, door de leuke windows en pull- down menu's. De komplimenten aan Dennis Geerdink en Glenn Willink (ja, inderdaad, van de speltips!).

Haha! Lol en spektakel met de meligste groep van Nederland! Nee, het is weer zover, de New Blue Wrecking Crew is weer teruggekeerd. Uit Japan, zo lijkt het wel als je de scroll op z'n kop goed bekijkt. Vol geintjes en streekjes, en dit alles is nog slechts een aankondiging van een nieuwe demo op Dragon-Disk #8.

Ook de Station is weer van de partij met een vectorscroll over een gemummificeerd plaatje. En wat we daarmee bedoelen, dat moet je zelf maar bekijken. Leuk oogt het wel. Station heeft deze demo speciaal gemaakt voor al die mensen die ze vergeten waren de groetjes te doen in hun vorige demo. Tja, da's ook een reden.

Informatie is natuurlijk ook weer te vinden, al is het dan in scroll-vorm deze keer. Nummer #7 is, volgens Falco Dam, één van de samenstellers, beter dan #6 omdat #7 meer variatie biedt. En wie dat niet gelooft moet zelf maar kijken!



TESTOORDEEL

NAAM	Dragon-Disk #7
MERK	MEP
SOUNDS	9
GRAPHICS	8
DEMOKW.	8
SCORE	66
MEDIUM	1x2DD
OPTIES	FM-PAC
VANAF	MSX2
PRIJS	Hfl. 6,=

GAME MACHINE

HALL OF FAME

SOFTTOP 10

NO.	TITEL	MERK	SOUNDS	GRAPHICS	SPELKW.	SCORE1	SCORE2	WERKT OP:
1.	ILLUSION CITY	MICROCABIN	10 FP/M	8	9.5	74	74	MSXR
2.	TOWER OF GAZZEL	MICROCABIN	10 FP	8	9	72	70	MSX2
3.	GAL HERO LEGEND	BOTHTEC	8 FP	8	8.5	66	64	MSX2
4.	NIKONIKO	WOLFTEAM	8 FP	7	8	62	62	MSX2
5.	RUNEMASTER III	COMPILE	8 F/P	8.5	8	65	59	MSX2
6.	FRAY	MICROCABIN	10 FPp	7.5	8	67	57	MSX2/R
7.	XAK II	MICROCABIN	9 FP	7.5	8	65	55	MSX2
8.	GORBY'S PIPELINE	COMPILE	8 F/P	8	7	60	54	MSX2
9.	RANDAR III	COMPILE	8 F	8	8	64	54	MSX2
10.	ESTLAND STORY	MEDO	7 FP	7	7	56	52	MSX2

HOUSETOP 5

NO.	HUIS	SCORE	TOPPER
1.	MICROCABIN	23	XAK GAZZEL
2.	COMPILE	17	RUNEMASTER 3
3.	BOTHTEC	9	GAL HERO LEGEND
4.	MEDO	3	ESTLAND STORY
5.	TAKERU	2	SORCERIAN

SCORES

De score van een spel komt als volgt tot stand: 2xSounds+2xGraphics+4xSpelkwaliteit. Elke maand wordt er een punt van de score van een spel afgetrokken (score 1 is dus de oorspronkelijke score, score 2 de huidige). Bij de Housetop 5 is de score de som van de 'plaats-score' van alle spellen van dat softwarehuis die in de softtop 10 staan. De plaatsscore van een spel: plaatsnummer van het spel met een minnetje ervoor (negatief dus)+11. Staat een spel bijvoorbeeld derde: -3+11=8. De afkortingen die gebruikt worden in de Softtop 10: F= FM-PAC, P=PSG, S=SCC, M=MIDI en p=PCM. (* = HERZIEN)

MSX-ENGINE KATALOGUS

Import · Export · Magazine · Diskmagazine · Software · Handleidingen · BBS

HELPLINES: MSX-Engine Magazine en Klantenservice 033-951859 . Dragon-Disk/Programmeer 08340-25703 . Import 03444-3269 (Ook bestellingen) . Speltips 05430-18803 . Ma-vr 19:00-21:00 . BBS 05114-2147 22:00-07:00

-HARDWARE-

-COMPUTERS+ACCESSOIRES-

TYPE	MERK	PRIJS	
FS-A1GT MSX-TURBO-R	PANASONIC	Hfl. 2249,=	NIEUW!
ADAPTOR 110V		Hfl. 39,=	

(Adaptor wordt gratis bij computers geleverd)

-PRINTERS+ACCESSOIRES-

FS-PC1 COLORPRINTER	PANASONIC	Hfl. 1399,=	
FW-PU1B HANDPRINTER	PANASONIC	Hfl. 359,=	NIEUW!
FW-HFU1 FEEDER	PANASONIC	Hfl. 228,=	NIEUW!
HBP-F1C COLORPRINTER	SONY	Hfl. 1189,=	
FS-PC1 INKTLINT	PANASONIC	Hfl. 39,=	NIEUW!

-DISKDRIVES+INTERFACES-

FS-FD1A 3.5" DISKDRIVE	PANASONIC	Hfl. 889,=	NIEUW!
HD-INTERFACE	ASCII	Hfl. 679,=	

-MODEMS+INTERFACES-

FS-CM1 MODEM	PANASONIC	Hfl. 739,=
NT-200	THE LINKS	Hfl. 459,=
MSX SERIAL 232	ASCII	Hfl. 449,=

-EXTENSIONS-

MSX CARTR. 512 KB	ASCII	Hfl. 679,=

-SCANNERS-

FW-RSU1W SCANNER+INT.	PANASONIC	Hfl. 809,=	NIEUW!

-DIGITIZERS-

HBI-V1 DIGI-CARTRIDGE	SONY	Hfl. 699,=

-ACCESSOIRES-

FS-JM1-H MOUSE	PANASONIC	Hfl. 179,=	
FS-JS222 JOYPAD	PANASONIC	Hfl. 69,=	NIEUW!
FS-JS220 JOYPAD	PANASONIC	Hfl. 49,=	NIEUW!
ELECOM-EGG MOUSE		Hfl. 149,=	NIEUW!
JS-303T JOYPAD	SONY	Hfl. 59,=	NIEUW!

-SOFTWARE-

-ACTION GAMES-

NAAM	MERK	MEDIUM	PRIJS	COMPUTER	
FAMICLE PARODIC 2	BIT 2	2DD	Hfl. 129,=	MSX2	
QUARTH	KONAMI	ROM	Hfl. 129,=	MSX2	
FRAY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 169,=	MSXR	
FRAY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
SEED OF DRAGON	RIVERHILL	2DD	Hfl. 189,=	MSXR	
PUYOPUYO	COMPILE	2DD	Hfl. 149=	MSX2	NIEUW!
ALESTE II	COMPILE	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
PRO BASEBALL	NAMCO	ROM	Hfl. 169=	MSX2	
FIREHAWK	GAME ARTS	2DD	Hfl. 169=	MSX2	
HYDEFOS	HERZ	2DD	Hfl. 169=	MSX2	
UNDEADLINE	T&E SOFT	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
FANTASM SOLDIER II	TELENET	2DD	Hfl. 189=	MSX2	
PLAYBALL III	SONY	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
R-TYPE	IREM	ROM	Hfl. 159=	MSX2	
PENGUIN WARS II	ASCII	ROM	Hfl. 149=	MSX2	
PACMANIA	NAMCO	ROM/2DD	Hfl. 149=	MSX2	
HOMERUN CONTEST	NAMCO	2DD	Hfl. 79,=	MSX2	
PSYCHO WORLD	HERZ	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
XEVIOUS	NAMCO	ROM	Hfl. 149=	MSX2	
MON MON MONSTER	HOT B	ROM	Hfl. 149=	MSX2	
CHINESE HERMIT	GAMU	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
BISHOJO CONTROLL	HARD	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
2021 SNOOKY!	ATORIETAKA	2DD	Hfl. 109=	MSXR	NIEUW!

-ROLE PLAYING GAMES-

ESTLAND STORY	MEDO	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
HEROES OF LANCE	PONY	2DD	Hfl. 169=	MSX2	NIEUW!
SORCERIAN	TAKERU	2DD	Hfl. 189=	MSX2	
SORC. WARLANDS	TAKERU	2DD	Hfl. 109=	MSX2	NIEUW!
RUNEMASTER I	COMPILE	2DD	Hfl. 89=	MSX2	
RUNEMASTER II	COMPILE	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
DRAGONSLAYER 6	FALCOM	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
CRIMSON II	XTAL SOFT	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
CRIMSON III	XTALSOFT	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
XAK	MICROCABIN	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
XAK II	MICROCABIN	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
XAK GAZZEL	MICROCABIN	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	NIEUW!
ILLUSION CITY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 209,=	MSXR	NIEUW!
FINAL FANTASY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
RANDAR III	COMPILE	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
RUNE WORTH	T&E SOFT	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
BURAI	RIVERHILL	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
WANDERERS FR. YS'	FALCOM	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
CHAOS ANGELS	ASCII	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
SOLID SNAKE	KONAMI	ROM	Hfl. 159,=	MSX2	
SD-SNATCHER	KONAMI	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
MIGHT&MAGIC BOOK I	STARCRAFT	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
LOGUE ALLIENCE	STARCRAFT	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
PHANTASY II	BOTHEC	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
SYLVIANA	PACK IN VID	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
WIZARDRY	ASCII	ROM	Hfl. 299,=	MSX2	
WIZARDRY II	ASCII	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
ARCUS II	WOLF TEAM	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
LENAM	HERZ	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
GOLVELLIUS	COMPILE	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
XZR II	TELENET	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
SHINKUGYOKUDEN	TECHNO SOFT	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
LODOS ISLAND WARS	HUMMINGBIRD	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
SHIRYO SENSEN II	VICTOR	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
NAVITUNERU DRAGON	KOGADO	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
ULTIMA I	PONY	2DD	Hfl. 149,=	MSX2	
ULTIMA II	PONY	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
ULTIMA III	PONY	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
GOLF STREAM	XAIN SOFT	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
TRITORN II	XAIN SOFT	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
DIOS	XAIN SOFT	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
BREAKER	JUST	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	

-STRATEGIC GAMES-

GAL. HERO LEGEND	BOTHTEC	2DD	Hfl. 209,=	MSX2
GAL. HERO DX KIT	BOTHTEC	2DD	Hfl. 109,=	MSX2

-ADVENTURE GAMES-

MISTY VOL. 3-6	DATA WEST	2DD	Hfl. 109,=	MSX2
DC CONNECTION 3	RIVER HILL	2DD	Hfl. 189,=	MSX2/2+
WHAT'S MICHAEL	MICROCABIN	2DD	Hfl. 169,=	MSX2
DOME	SACOM	2DD	Hfl. 209,=	MSX2

-APPLICATION SOFTWARE-

MIDI-SAURUS	BIT2	ROM/2DD	Hfl. 409,=	MSX2
MU-PACK	BIT2	ROM/2DD	Hfl. 409,=	MSX2
MU-SIOS	BIT2	ROM/2DD	Hfl. 579,=	MSXR
MIDIRA	BIT2	ROM/2DD	Hfl. 950,=	MSX2
SAURUS LUNCH 1	BIT2	2DD	Hfl. 79,=	MSX2
SAURUS LUNCH 2	BIT2	2DD	Hfl. 79,=	MSX2
SAURUS LUNCH 3	BIT2	2DD	Hfl. 79,=	MSX2

MSX-ENGINE · Pruimengaard 24 · 4051 EL Ochten · Nederland · 03444-3269 (ma.-vr. 19.00-21.00) · KVK 618001 · ABN 558188389 (L. van Kooten) · Postbank 6144001 (MSX-ENGINE)

MSX-ENGINE

Import · Export · Magazine · Diskmagazine · Software · Handleidingen · BBS



KATALOGUS

HELPLINES: MSX-Engine Magazine en Klantenservice 033-951859 . Dragon-Disk/Programmeer 08340-25703 . Import 03444-3269 (Ook bestellingen) . Speltips 05430-18803 . Ma-vr 19:00-21:00 . BBS 05114-2147 22:00-07:00

SAURUS LUNCH 4	BIT2	2DD	Hfl 79,=	MSX2	
SAURUS LUNCH 5	BIT2	2DD	Hfl 79,=	MSX2	
MSX-VIEW	ASCII	ROM/2DD	Hfl 209,=	MSXR	
MSX-VIEW CALC	ASCII	ROM/2DD	Hfl 309,=	MSXR	
GRAPHSAURUS 2.0	BIT2	2DD	Hfl 259,=	MSX2	
SYNTHSAURUS 2.0	BIT2	2DD	Hfl 169,=	MSX2	
LAB LETTER	HAL	2DD	Hfl 79,=	MSX2	
JAPANESE MSX-DOS 2	ASCII	ROM	Hfl 779,=	MSX2	
MSX-DOS 2 TOOLS	ASCII	1DD	Hfl 309,=	MSX2	
MSX-S BUG 2	ASCII	1DD	Hfl 409,=	MSX2	
MSX-C VER 1.2	ASCII	1DD	Hfl 409,=	MSX2	
MSX-TERM	ASCII	1DD	Hfl 309,=	MSX2	
DATAPACK	ASCII	ROM	Hfl 289,=	MSX2	
DATAPACK	ASCII	ROM	Hfl 289,=	MSXR	

-DISKMAGAZINES-

DISCSTATION 20	COMPILE	2DD	Hfl 89,=	MSX2	+ CD!
DISCSTATION 21	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 22	COMPILE	2DD	Hfl 89,=	MSX2	+ CD!
DISCSTATION 23	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 24	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 25	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 26	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 27	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 28	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 29	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	
DISCSTATION 30	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!
DISCSTATION 31	COMPILE	2DD	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!
DISCSTATION 32	COMPILE	2DD	Hfl 185,=	MSX2	+ CD!

-PUZZLE GAMES-

COLUMNS	TELENET	2DD	Hfl 149,=	MSX2	
GORBY'S PIPELINE	COMPILE	2DD	Hfl 149,=	MSX2	
TETRIS	BPS	ROM/2DD	Hfl 149,=	MSX2	
NIKO NIKO	WOLF TEAM	2DD	Hfl 169,=	MSX2	NEUW!

-SOFTPORNO-

GEN COLLECTION 2	MOMONOKIHAUSU	Hfl 169,=	MSX2	NEUW!
PINK SOCKS 1	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!
PINK SOCKS 2	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!
PINK SOCKS 3	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!
PINK SOCKS 4	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!
PINK SOCKS 5	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!
PINK SOCKS 6	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!
PINK SOCKS 7	WENDY MAGAZINE	Hfl 69,=	MSX2	NEUW!

-MSX ENGINE PRODUKTEN-

STUDIO FM	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 39,=	MSX2	
DRAGON-DISK 1	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,=	MSX2	
DRAGON-DISK 2	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,=	MSX2	
DRAGON-DISK 3	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,=	MSX2	
DRAGON-DISK 4	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,=	MSX2	
DRAGON-DISK 5	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,=	MSX2	
DRAGON-DISK 6	MSX-ENGINE	2DD	Hfl 6,=	MSX2	NEUW!
MSX PRETPAKKET	DIVERSEN	2DD	Hfl 39,=	MSX2	NEUW!
LUXE HANDLEIDING SOLID SNAKE		18xA4	Hfl 20,=		NEUW!
LUXE FOLDER MSX-TURBO-R		12xA4	Hfl 5,=		NEUW!

-MAGAZINES-

MSX-FAN+FANDISC	COMPILE	Hfl 45,=	MSX2	NEUW!
MSX-MAGAZINE	ASCII	Hfl 35,=		NEUW!

Levertijd variërend van twee dagen tot vier weken. Bestellingen uitsluitend onder rembours (achteraf betalen), tenzij anders overeengekomen met MSX-Engine. Bij vooruitbetaling ontvang je vanzelfsprekend een kwitantiebewijs en, eventueel een koopkontrakt (alleen bij bestellingen boven Hfl. 1000,=). Prijzen zijn exklusief Hfl. 15,= rembours (bij vooruitbetaling Hfl. 10,= verzendkosten) en inklusief BTW; fouten en eventuele wijzigingen voorbehouden. Op hardware geeft MSX-Engine een jaar garantie. Bestelling geschiedt telefonisch of schriftelijk.

Inmiddels heeft MSX-Engine een zeer goede reputatie opgebouwd. Honderden referenties!

Abroad: delivery-time one to six weeks, please pay in advance using an International Postal Order (inform at your local post-office). It goes without saying that we will send you a receipt of payment and, eventually a contract of sale (minimal amount of Hfl. 1000,=). Extra forwarding-charges are not included; mistakes and eventual modifications are reserved. Please notice that your customs may ask for custom-duties and tax. One year guarantee on hardware. To order you can call (collect-calls are not accepted) or write us.

In the meantime MSX-Engine has a very good reputation. Hundreds of referees!

MSX-ENGINE · Prumengaard 24 · 4051 EL Ochten · Nederland · 03444-3269 (ma- vr 19.00-21.00) · KVK 618001 · ABN 558188389 (L. van Kooten) · Postbank 6144001 (MSX-ENGINE)

INTERNATIONALE

MSX

COMPUTERBEURS

TILBURG

Zaterdag 4 april 1992

van 10.00 tot 17.00 uur

BREMHORSTHAL

Oude Goirleseweg 167

Toegangsprijs *f* 7,50 p.p.

Met kortingsbon *f* 5,00 p.p.

Voor meer informatie kunt U telefonisch contact opnemen met de organisatie : 013 - 681421 of 013 - 560668

ヘルシー

MSX百科

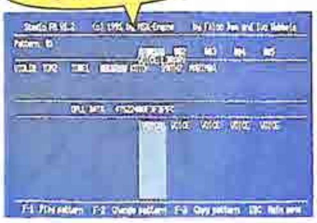
オランダからの手紙

ある日Mマガ編集部に1通の手紙が届いた。私宛てのラブレターかなあと思いつつ封を切ってみると……オヤ、ビックリ。





親切なことに、英語で書かれている。まあ日本語が一番ありがたいんだけど、そりゃ贅沢ってもんだ。



音楽ツールもある。「手間はかかるが機能的にはいい(吉田哲馬談)」そーだ。

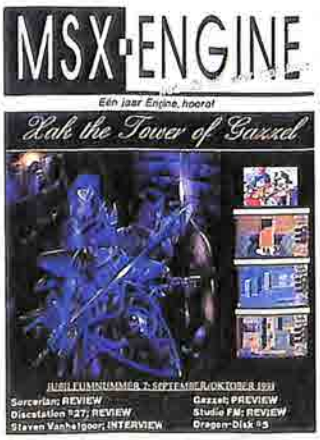
オランダでは、「MSX-ENGINE」という雑誌がMSXユーザーの情報源になっているのだ！　突然そんなこと言われても困るだろうが、事実だからしょうがない。隔月刊のこの雑誌(A4サイズ・モノクロ20ページ)は、MSXゲームソフトの紹介、というかレビュー記事がメインになっている。文字情報量が多く、かなり読みごたえがありそうな誌面だ。よく見てみるとMマガで掲載された写真がそのまま載っていたりして、さすがは海外とヘンに感心してしまった。

またMSX-ENGINE編集部では「DRAGON-DISK」というディスクマガジンも販売している。要は「ディスクステーション」のよーなものだが、キャラクターのアニメーションやBGM(とくに音質)などのセンスがもろヨーロッパなので、コレクターズアイテムとしての価値も高いぞ！　欲しい人は、オランダ通貨36Hfl分(2500円くらい)の国際郵便為替を同封して、以下の住所にDRAGON-DISKの申し込みの手紙を送ろう。その際、英文の手紙なんかを同封すると、国際人になった気がしてカッコイイぞ。

<あて先>
MSX-Engine
Wildenburgstraat 74
3833 HH Leusden-Centrum
The Netherlands



凝ったアニメーションがイカすタイトルデモ。異文化の香りがプンプンするな。



これがその「MSX-ENGINE」の表紙だ。



Mマガ編集部のティラ三須とぎーちも登場。ふたりは海外でも大人気なのだ。ウソだが。

もくじ